

10 EXKLUZIVNÍCH DEMO HER NA CD

SPEED FREAKS, UM JAMMER LAMMY, TONY HAWK'S PRO SKATER, BUGS BUNNY



230 KČ | ŘÍJEN 1999 | WWW.PSMAG.CZ

100 STRAN!

Oficiální ČESKÝ

PlayStation Magazín

číslo 18

EXKLUZIVNÍ RECENZE + DEMO!

SPEED FREAKS

PlayTest závodů, které šlapou Mariovi na paty. Hratelná verze pouze na našem CD!

VÝLET DO JAPONSKA

DINO CRISIS

Článek psaný v Tokiu. O monstrózním hororu, který hodlá spolknout *Resident Evily*.

PŘÍSNĚ TAJNÉ?

"Tento časopis zničí SEBE SAMA za 100 stránek..."

Bomby, spínače, rozbušky. Svět špionáže v *Mission: Impossible*.

RECENZE!

SPEED FREAKS
G-POLICE 2
KURUSHI FINAL
WWF ATTITUDE
MONSTERSEED
FA PREMIER LEAGUE STARS
CASTROL HODNA SUBERBIKE
DREAMS

SCREENSHOTY!

TOMB RAIDER 4

Exkluzivní obrázky a nejnovější informace z další připravované hry s Larou: *Tomb Raider: The Last Revelation.*

art consulting
Šantrochova 16
Praha 6, 162 00





9 771212 060007 10

NEJPRODÁVANĚJŠÍ VIDEOHERNÍ ČASOPIS NA SVĚTĚ

obsah CD

CO JE NA CD TOHOTO ČÍSLA?



Rozbalte si svůj Nouveau Disk číslo 49 a pijte co hrdlo ráčí z jeho hratelně rozkošných drinků. Každý si jistě najde ovocnou příchuť dle svého gusta. Posaďte se, uvolněte se a užijte si to.

SPEED FREAKS — Hratelná
Nejzábavnější závodní hra konzoly. Možná. Posuďte sami.

T. HAWK'S PRO SKATER — Hratelná
Toto je jedno z nejmilejších překvapení všech dob.

BUGS BUNNY: LIT — Hratelná
Hop a je tu skok. Ocitli jste se v minulosti a jste králíček Bugs. Co víc si lze přát.

UM JAMMER LAMMY — Hratelná
Dvourozměrná kytaristka Lammy na trojrozměrném pódiu.

EVIL ZONE — Hratelná
V téhle zóně se dějí zlé věci.

RAT ATTACK — Hratelná
Itchy a Scratchy světa her se představují.

TANX — Yaroze
Hra, ve které jde o zisk soupeřovy vlajky. Pouze pro dva hráče.

DECAYING ORBIT — Yaroze
Yaroze hra - tady v žánru strategie.

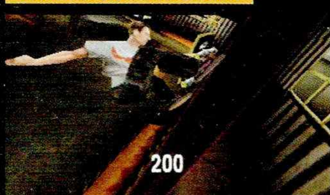
TEKKEN 3 — Hratelná
Nejlepší bojovka všehomíra je platinová!

THIS IS FOOTBALL — Videoklip
Dokáže Sony trumfnout nejslavnější fotbalové hry současnosti?

SPEED FREAKS



TONY HAWK'S PRO SKATER



SPEED FREAKS



BUGS BUNNY



EVIL ZONE



RAT ATTACK



UM JAMMER LAMMY



TANX



THIS IS FOOTBALL





Musím se vám omluvit. Sliboval jsem změny od devatenáctého čísla PSM a hodlám svůj slib porušit. Největší změna totiž nastala už nyní. Zvedáme počet stránek na kulatou stovku a tak tomu bude i do budoucích čísel našeho časopisu. Přitom zůstává stejná cena za výtisk. Dlouho jsme přemýšleli o tom, jak pro naše čtenáře ještě více zatraktivnit PSM. Uvažovali jsme o mnohých způsobech a mnohdy naráželi na omezený manévrovací prostor. Varianta snížení ceny se nám zdála být příliš riskantní, jelikož musíme mít stále na mysli, že jsme do značné míry importované zboží vystavené málo předvídatelným výkyvům české měny. Zato se nám podařilo objevit zásobárnu velmi kvalitního papíru za rozumnou cenu, a tak jdeme cestou zvýšení počtu stránek PSM o šestnáct při stabilní ceně. Doufáme, že se nám podaří i další plánovaná zlepšení už v blízké budoucnosti. Ještě letos bychom se měli dočkat změny grafické tváře PSM směrem k modernějšímu a přehlednějšímu designu, nových rubrik, které vám budou sloužit k pobavení, zamyšlení a třeba i ke zprostředkování čerstvých informací o budoucí konzole PlayStation či dalších drobných i větších jemnůstek.

Užijte si svůj nový, o něco objemnější PlayStation Magazín a držte nám palce.

Farid D. Starman

Farid D. Starman (šéfredaktor)

obsah

Oficiální ČESKÝ PlayStation Magazín

Vydává:
Art Consulting s. r. o.

Šéfredaktor:
Farid D. Starman
farid@score.cz

Na tomto čísle spolupracovali:
Chalid Himmat
Štěpán Kopřiva
Jiří Pavlovský

Překlad převzatých materiálů:
Ladislav Nagy
Miroslava Jirková

Jazyková úprava:
Marie Šimáková

Adresa redakce:
Oficiální český PlayStation Magazín
Šantrochova 16
160 00, Praha 6
tel: 02/ 36 79 50
02/ 36 76 16
fax: 02/ 36 79 51

Grafická úprava a sazba:
Vedoucí DTP: Jakub Červinka
pecenac@mbox.vol.cz
Karel Roubal
Butcher

Vydavatel:
Art Consulting s. r. o.
Šantrochova 16
160 00, Praha 6
tel: 02/ 36 79 50
02/ 36 76 16
fax: 02/ 36 79 51

art consulting s.r.o.

Inzerce:
Vedoucí inzerce: Jaroslav Krulich
David Dovole
Petra Kytková
e-mail: *inzerce@vision.cz*

Distribuce:
Vedoucí distribuce: Lukáš Danihelka
e-mail: *ditribuce@vision.cz*

Produkce a předplatné:
Provozní asistentka: Jana Šteflová
Asistentka redakce: Marie Smékalová

Art Consulting dále vydává časopisy

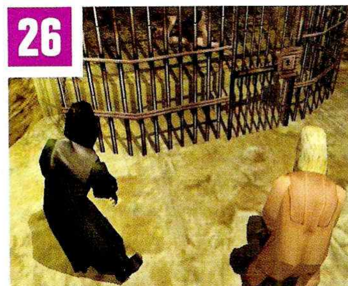


Osvit: Stuare s. r. o.
PSM na internetu: www.psmag.cz
Cena výtisku s CD: 230 Kč

PSM UK Vydává:
Future Publishing,
30 Monmouth St.
Bath, Somerset BA1 2BW
www.futurenet.com

Editor: Mike Goldsmith
Deputy editor: Stephen Pierce





Planet Of The Apes



Fear Factor



Worms: Armageddon

PRIMAL SCREEN

Křížové výslechy distributorů her, oficiální i neoficiální rozhovory se všemi, kdo se točí kolem her, jež spatří světlo světa v blízké budoucnosti.

Planet Of The Apes 26
Herní výlet do světa slavného sci-fi filmu, kde Zemi po nukleární válce ovládly inteligentní opice.

This Is Football 28
Sony se rozhodla přestat ignorovat nejpopulárnější druh sportovního rodu neboli nejoblíbenější kolektivní hru planety. Toto je fotbal!

Fear Factor 30
Inovativní akční adventura z prostředí Hong Kongu.

Worms Armageddon 32
Návrat bezesných nocí strávených s kamarády a žížalí armádou. Tentokrát slibuje katastrofu biblických rozměrů.



PREPLAY

Hry finišující, téměř dotvořené a připravené se porvat o náš a váš zájem. V rubrice PrePlay se zevrubně díváme na přednosti a kazy skoro hotových titulů. Sice ještě neznámkujeme, ale už trochu soudíme.

Tony Hawk's Pro Skater 42
Vyrazíme spolu na americká náměstí, do divoké krajiny U-ramp a na omšelá schodiště. Bude to nádherná grand tour extrémního skateboardingu. Ani nepotřebujete helmu či chrániče na kolena a lokty. Váš průvodce? Velemistr skokové akrobacie s prknem, extravagantní gymnasta devadesátých let, nejlepší mezi nejlepšími - pan Anthony Hawk, řečený Frajer.

The X-Files 46
Opětovné setkání s žánrem zvaným 'interaktivní film'. Hra, která těží z globální popularity lékařky, jejíž specialitou je pitva mutantů, a náměsíčného agenta, kterému se neustále zdají sny o ET, aniž by je po většinu příběhu ukázala. Mulder a Scullyová zmizeli!

Point Blank 2 48
Všechny G-Cony světa jsou odjištěné a připravené na střelbu.

Sled Storm 50
Závody na bílých pláních. Vítr duje do obličeje, sníh ostře štípe a vy se řítíte na ledovém skútru o obsahu 750cc!

Rat Attack 52
Chcete být Tom nebo Jerry?

Trick'n Snowboarder 54
Závody na bílých pláních. Vítr duje do obličeje, sníh ostře štípe a vy se řítíte... na snowboardu. Tohle vás asi nedostalo co? A co tohle: jste při tom zombie! No řeknu vám dost děsivá představa...



Skutečnost: *Official UK PlayStation Magazine* je nejprodávanějším časopisem věnovaným videohrám na světě. Je to jediný časopis, který má každý měsíc oficiální CD s demoverzemi her, rovněž představuje nejlépe psaný a graficky zpracovaný časopis tohoto typu, který je na pultech k dostání. Toto vůdčí postavení na trhu zároveň znamená, že můžeme hry objektivně recenzovat a chránit zájmy našich čtenářů, poskytovat skutečné názory, a ne pouze nějaké kompromisy, a to jak co se týče samotných recenzí, tak i grafické úpravy.

PSM je jediným skutečně důležitým časopisem v playstationové sféře z jednoho důvodu - tiskneme totiž pravdu. Naše články, ať už se týkají her, průmyslu či všech ostatních věcí spojených s PlayStation, se vyznačují jasným názorem, upřímným a vždy dostatečně obeznámeným s problémem. Spojení se Sony nám poskytuje exkluzivní přístup k informacím a demoverzím her, avšak nikterak neovlivňuje naše rozhodování. PSM je stoprocentně nezávislý.

Časopis je psán zábavnou formou pro dospělé čtenáře. Články nejsou v zajetí technického žargonu, ale přitom se vyznačují nezbytnou odborností požadovanou našimi čtenáři, nejrůznější narážky pro Ozasvěcené a pubertální vtipy zde ustupují do pozadí, aby neovlivňovaly kvalitu textů. Přinášíme vám vždy nejnovější zprávy, rozhovory s těmi nejdůležitějšími lidmi v oboru, diskutujeme o relevantních problémech a recenzujeme ty nejúchvatnější hry na této planetě. A co se týče našeho demo disku, dáváme vám možnost, jakou jinde nenajdete - abyste si hry sami zahráli. PSM: nejčtenější časopis o videohrách na světě.



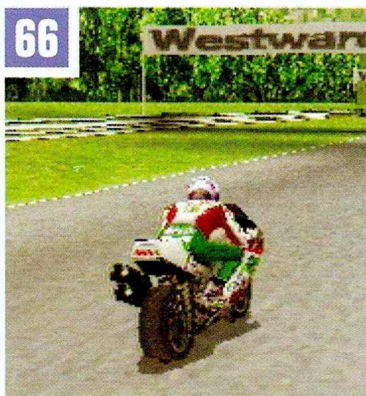
The X-Files



Point Blank 2



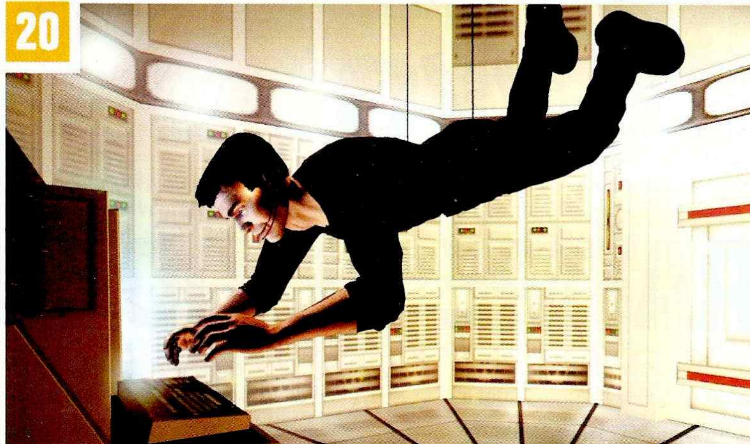
Rat Attack



Castro Honda Superbike Racing



Seznamte se: Dino Crisis



Seznamte se: Mission Impossible



Speed Freaks



G-Police 2



Kurushi Final

PLAYTEST

...eb večera, to jsou naše recenze. Autor zde bere na sebe nelehký úkol: zahrát a do detailu prozkoumat, upozornit na vady, pochválit přednosti, a nakonec obhájit na redakční poradě svůj definitivní verdikt a konečnou známku.

Speed Freaks 56

Pokud se vám idea motokárových závodů s infantilně vypadajícími cartoonovými postavičkami zdá stupidní, otočte okamžitě na stranu 56. Budete vyvedeni z omylu.

G-Police: Weapons of Justice 62

Temná, futuristická, létací střílečka *G-Police* hlásí konečně návrat. Na hraní dostanete několik vražedných strojů a celou, zločinem prolezlou megapoli budoucnosti.

WWF Attitude 64

Dojímavé melodrama, které se nazývá wrestling, konečně zplodilo ucházející hru.

Castrol Honda Superbike Racing 66

Kluci mají rádi motorky, že jo? Pokud nejste čestná výjimka (nebo jste většinově založená dívka), pak vám při čtení této recenze bude smutno.

FA Premier League Stars 68

Ligová sezóna už začala. Proto v Electronic Arts usoudili, že je ta nejvhodnější chvíle vydat svůj manažer kopané.

Kurushi Final 70

Hra, která některým jedincům snadno navodí stav obsese. Je to pekelně návykový logický rychlík!

Monsterseed 72

Jaké zlo se může zrodit v těch monstrózních lebkách? Žánr japonského RPG, samozřejmě.

Dreams 75

Další pokus francouzských Cryo přesvědčit planetu PlayStation o svých schopnostech. Opět nepovedený...



TÉMATA

Seznamte se: Mission Impossible 20

Tým **PSM** se prokopal tunelem až do kanceláře firmy, která má na starosti výrobu superšpionážní hry inspirované superšpionážním filmem (inspirovaným superšpionážní seriálovou klasikou). **Pete Wilton** visel pět hodin ze stropu na laně, tancoval mezi laserovými paprsky a vyhledával přísně tajná data o budoucím titulu pro vaše konzoly z počítače, aniž by se dotkl alarmových čidel na podlaze.

Seznamte se: Dino Crisis 34

Tým, který stvořil oba díly hry *Resident Evil*, cestoval časem do triasu, jury a křídy, nakradl tam hromadu dinosauřích vajec a zasadil je do prostředí své nové hry. Plazi se mezitím vylíhli, vyrostli do svých obvyklých (monstrózních) rozměrů a začali s terorem. Überinvestigátor **Stephen Pierce** hleděl těm velociraptorům přímo do očí! Podívejte se s ním.

RUBRIKY

Loading 6

Zprávám vévodí čtvrtý *Tomb Raider*, ale první screenshoty z hry pro PlayStation 2 (*Kessen*) také stojí za hřích. Kromě toho se dočtete o *Grand Theft Auto 2*, *Quake II*, Tenchu 2 a spoustě dalších novinek to nejnovější.

Soutěž 61

Vyhrajte jednu z deseti her. Tentokrát o třetí díl *Wipeoutu*!

Top Secret 76

Pokračování návodů na *Ape Escape* a *Syphon Filter* plus Powerline a rady **Chalida Himmata** v Nějaké dotazy?

Obsah CD 90

Tohle se čte dobře.

Dopisy 96

Tohle také.

Příští měsíc 98

A tohle úplně nádherně!!!



VRAŤME SE DO HROBŮ!

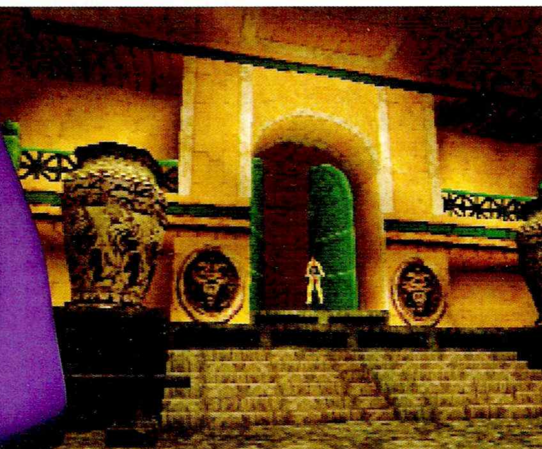
K VÁNOCŮM DOSTANEME DALŠÍ NÁJEZD NA KOBKY.

Minulý měsíc jsme dementovali některé příliš nafouklé řeči a dohady kolem nového *Tomb Raidera*. Nyní, jak ostatně bylo slíbeno, vám konečně můžeme poskytnout nějaké konkrétní informace - přísně střežené detaily o Lařině čtvrtém dobrodružství.

Nová hra se bude jmenovat *Tomb Raider: The Last Revelation* a oproti posledním dvěma „světoběžným“ dílům se celá odehrává v Egyptě. Většina děje se odvíjí v podzemních pohřebních komplexech a jiných starobylých prostorách. Právě důraz kladený na prostředí starověkých ruin patrně vyvolal dohady o tom, že nová hra bude jakýmsi 'prequelem' dějově zasazeným ještě před vůbec první díl *Tomb Raidera.* Nakonec se ukázalo, že tomu tak sice není, ale přesto je *The Last Revelation* svým způsobem návrat k principům prvních dobrodružství Lary Croft.

Každá z jednotlivých úrovní hry má jasně stanovené cíle a narozdíl od posledních dvou dílů se akce odehrává v méně rozlehlém prostoru. Záměrem bylo vytvořit hru, která se soustředí více na detaily a bude rozmanitější v různosti úkolů. Core tvrdí, že zdaleka největší důraz byl položen na její hratelnost. I tento posun od inflace bojů-

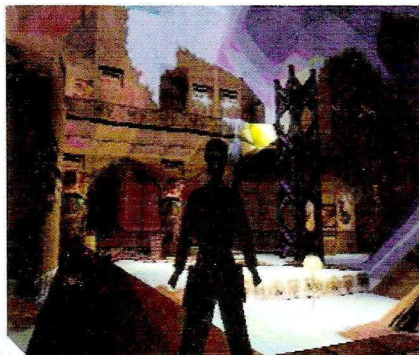






Lara hodlá vstoupit do Temple of Love. Že by romantika mezi hroby? Nám by se to tedy líbilo. Každopádně se však nadějeme zákeřných pastí boha Anupa.





Jak vidno, můžete se těšit na celou řadu pekelných bytostí jako vystřižených z nočních můr. Věru tenhle Kostěj nevypadá zrovna špatně.



…ek k řešení puzzlů upomíná spíše na původní verzi.

To ovšem nikterak neznamená, že *The Last Revelation* nemá nabídnout …o nového - právě naopak. Zcela předělána byla sama sličná slečna Croftová - její vzhled i pohyby nabyly na detailech a tým rovněž využil příležitosti k rozšíření rejstříku jejích schopností. Nejenom že tyto nové chvaty - některé jednoduché, jiné zatraceně obtížné - vypadají naprosto skvěle a přirozeně, ale rovněž umožnily vložení nových druhů pastí a puzzlů, které v předchozích dílech nemají obdoby.

Snad největších změn ovšem dostal systém inventáře. S uvedením nové hry na trh pozbudou na aktuálnosti známé inventářové prstence. Předělaný interface je prý mnohem flexibilnější, umožňuje objekty sbírat, skladovat i kombinovat. I aplikace tohoto systému umožnila vyvinout zcela nové styly a typy hádanek, které se na hony vzdalují z tohoto pohledu již primitivním puzzlům předchozích dílů *TR 1-3*.

Jak patrně už tušíte, vylepšen byl i grafický engine, což má za následek nejdetailnější a nejrealističtější prostředí, jaké jsme dosud v sérii *Tomb Raider* mohli spatřit. Uvidíte mnohem víc předmětů i věcí kolem. Nový je i systém osvětlení, což znamená, že různé povrchy mohou různě odrážet nebo pohlcovat světlo, a to jistě značně přispívá k působivosti atmosféry.

Určitě se ptáte, co děj? Zde se vše dosud drží extrémně přísně pod pokličkou. Můžeme prozradit, že se vše točí kolem staré egyptské mytologie a konstelace hvězd na konci milénia. Krom toho vám ještě můžeme říci, že za všechno může skrytý hrob uprostřed egyptské pouště, jež způsobí, že je Lara vtažena do ďábelského víru událostí, které ohrožují budoucnost celého světa - a toto je součást velkého proroctví.

Jak říká Séth: „Já jsem stín halící slunce. Já přináším mor. Můj hněv sežehne celou zemi a nebude mít konce." Také vám to nahání strach? Mnohem více detailů o *Tomb Raider: The Last Revelation* přineseme už v příštím čísle.

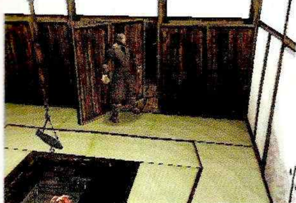


NINJOVÉ PŘED ZRAKY SKRYTÍ

TENCHU BUDE MÍT POKRAČOVÁNÍ

Firma Activision chce využít svého nápadu zabijáka v pyžamu a již potvrdila druhý díl svého překvapivého hitu, samurajské *Tenchu: Stealth Assassin.* Hra se odehrává ve starém Japonsku v době občanské války a nový díl se má pyšnit novými zbraněmi, schopnostmi (například ninjové budou umět plavat) i originálními misemi. Nabídne nové prvky hratelnosti: režim Story, volbu pro dva hráče a editor jednotlivých úrovní. Mezitím Sony již oznámila, že v USA vyjde japonský datadisk obsahující 100 misí pro první díl *Tenchu*. Pro Evropu nic podobného ohlášeno není a ani není známo, kdy by se měl objevit druhý díl.









Vrah v kimonu a se sandály se k všeobecné radosti vrací.
PSM nechápe, jak v tom může plavat.

Pssst!

Aneb: co se kde šustlo,kde se kdo prokec a kdo má co za lubem...

Mighty Morphin Power Rangers byl před pár lety úspěšný kreslený TV-seriál pro děti. Nyní se tématu chopila firma THQ, jež hodlá vytvořit stejnojmennou videohru pro PlayStation. S tímto typem práce má firma jistě zkušenosti díky hře *Rugrats.* Pánové z THQ



světu nedávno oznámili, že fanoušci Power Rangers se dočkají v první polovině roku 2000... DJ Sasha odstartoval ve Spojených státech své turné Wip3out. Zastávky má naplánované v městech jako Jacksonville a Ontario, vrchol by měl být v San Francisku a pak by se měl vrátit do staré dobré Evropy. Podrobnosti zatím nejsou známy... Acclaim uzavřel smlouvu s hvězdami cyklisticko-akrobatické disciplíny BMX Davem Mirrou a Ryanem Nyquistem. Mirra tvrdí, že spolupráce na výrobě BMX-ového titulu s firmou Acclaim hrozně baví. Je pravděpodobné, že hru (nebo její druhý díl) uvidíme na PlayStation 2... Eidos změnil název své nové hry *Omikron: The Nomad Soul* na pouhé *The Nomad Soul*. Chtějí prý více



zdůraznit originální prvek reinkarnace duše, který je složkou hry... Konami se prý chystá na nějaký koňský simulátor jménem *Breeding Stud '99*...

Pssst!

Aneb: co se kde šustlo,kde se kdo prokec a kdo má co za lubem...

Sierra oznámila vstup na playstationový trh. Firma je známá skvělými PC tituly, jako je *Half-Life* a v současné době pracuje na nové hře pro šedou konzolu. Bohužel to nebude konverze slavné 1st person střílečky, ale záležitost jménem *Extreme Bullrider*. Každopádně už jen to, že se dali dohromady se Sony, nám dává dobrou naději, že se *Half-Life* (či jeho pokračování) objeví pro PlayStation 2... Kdo má zájem o demo disk s nejnovějšími hratelnými ukázkami budoucích her v distribuci Sony, může navštívit v září konanou Game Show, kde bude rozdáván zdarma. Obsahovat bude například *Wild ARMs 2* a *Gran Turismo 2*. Jedinou vadou na kráse této infor-



mace je skutečnost, že zmíněná výstava se koná v Tokiu. Ovšem minimálně *GT2* vám můžeme slíbit zanedlouho poté i na CD PSM... Vynikající honička GT Interactive *Driver* se přehoupla přes milion prodaných kusů. Nechce se tomu ani věřit, vždyť je venku teprve pár týdnů... Firma Sony oznámila, že *Gran Turisma* se prodalo jenom v Americe přes 2 miliony kopií, což znamená 6,9 milionu po celém světě. To je velmi pěkné číslo... Konami uvažuje o zkonvertování simulátoru *Drum Mania* na PlayStation. Měla by se objevit i příslušná exotická periférie... Američtí 989 Studios připravují hru *Jet Moto 3*. Dle dodaných informací by hlavním rozdílem oproti předchozím dílům série měl být obrovský kvalitativní skok v grafice.







Nelze než mlčet v posvátném údivu. Z těchto screenshotů je patrné, že výkon budoucí konzoly PlayStation bude doslova pohádkový.

KESSEN TO MĚL O VOUS

KOŇSKÁ BITKA OD KOEI JE PRVNÍ HROU PRO PLAYSTATION 2!

Tak konečně první screenshoty ze skutečné hry pro PlayStation 2! Ty přenádherné obrázky, které zde máte možnost vidět, jsou z titulu jménem *Kessen - Decisive Battle* od firmy Koei. Je to první hra pro budoucí PlayStation, která se může pochlubit screenshoty. Měla by to být strategie v reálném čase a na východních trzích by se měla objevit počátkem příštího roku.

Hra se odehrává ve feudálním Japonsku za vlády rodu Kessenba a hlavní roli zde hraje velký počet na koni bojujících samurajů, poletujících obrazovkou. Nejlépe si asi uděláme obrázek o síle PlayStation 2 tak, ukážeme-li si počet animací běhajících v určitém okamžiku. Až bude hra dokončená, měli byste vidět po kopcích běhat 200 až 300 vojáků najednou. Nynější PlayStation by zvládla asi tak tři čtyři. Už i demo, ze kterého jsou tyto záběry, běhá rychlostí 60 framů za sekundu a je v něm kolem 50 vojáků cválajících po bitevním poli. Lidé od Koei nám prozradili, že firma uzavřela kontrakt na další tři a půl tituly. A půl? Jak si to máme představit? Bylo nám řečeno, že to „půl“ znamená spojení sil se zahraničním developerem.

Svůj zájem o PlayStation 2 začíná projevovat stále více firem. Tak například Acclaim



Běžný obrázek z budoucí PlayStation: záběr ze hry Kessen.

V SQUARE SE NEZAHÁLÍ

TITULY PŘISLÍBENÉ PRO EVROPU

Firma Square má v zábavním průmyslu naprosto jedinečnou pozici a pečeť zaručené kvality. Nyní oznámila, že pracují hned na třech hrách pro budoucí PlayStation. Jednou z nich by měl být *Ehrgeiz 2*, což nás nutí k malé spekulaci.

Square nedávno oznámili, že hodlají v nejbližší budoucnosti vydat v Evropě šest staronových her, které byly už uvedeny na americký trh. Neprozradili však, které že to tituly budou. Má-li být zachována kontinuita, pak se lze dohadovat, zda jeden z nich s určitostí nebude původní *Ehrgeiz*?



Řečí je spousta, ale jen málo bylo dosud oficiálně potvrzeno. Podařilo se nám kontaktovat Chrise Ansella, hlavního produktmanažera evropské pobočky Square, který nakonec prozradil: „Můžeme oficiálně potvrdit, že *Saga Frontier 2* a *Final Fantasy VIII* vyjdou pod hlavičkou SCEE, i když *Saga 2* se objeví až v průběhu příštího roku.“ Rovněž se hovoří o tom, že součástí těch šesti her měla být dvojice *Chocobo Racing* a *Parasite Eve*. Hlavně o druhý titul evropští hráči velmi stojí.







Sen o třech stovkách samurajských jezdců na obrazovce je blízko naplnění.

založil pro tento účel zcela nový tým.Ten by měl mít své sídlo v městě Stroud a využívat talentu několika bývalých zaměstnanců firmy Psygnosis. Titíž lidé mají již za sebou seriál *G-Police*.

Na budoucí konzole Sony se též asi objeví často oslavovaný *Microsoft Flight Simulator*, který by s novým procesorem a vynikajícím grafickým výkonem měl vypadat hodně přesvědčivě. Do řeky vstoupili již i Infogames. V jejich případě by mělo jít o novou závodní hru.

Co se týče nových informací ohledně technických specifikací, před několika dny bylo oznámeno, že budoucí konzola PlayStation nebude prodávána s vestavěným modemem. Bude zde ovšem slot, který vám umožní zvlášť zakoupený modem si ke konzole připojit. Oficiální odůvodnění tohoto postupu zní, že se tím jednak zlevní cena konzoly a jednak uživatel nebude limitován rychlostí vestavěného modemu v případě, že si bude přát hrát online hry. Takový modem by totiž byl zákonitě za dva roky zcela nedostačující.

Dále japonská centrála Sony odmítla fámu, která několik dní kolovala internetem a která tvrdila, že se PlayStation 2 objeví v Japonsku 3. prosince a bude uveden na trh společně se třemi až šesti hrami, z nichž jedna bude *Tekken 4*. Ken Kutaragi pouze informoval, že název budoucí konzoly bude s určitostí obsahovat slovo 'PlayStation' a ještě něco navíc. Více vám snad řekneme v příštích měsících.



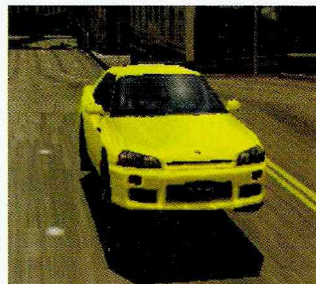
GRAN TURISMO 2 PRO VÝCHODNÍ TRH

POTVRZENO DATUM JAPONSKÉHO VYDÁNÍ *GT2*

Firma Sony konečně potvrdila, kdy vydá toužebně očekávané *Gran Turismo 2* pro japonský trh. Datum je čtvrtek 30. září a součástí tohoto oznámení bylo i ohlášení některých detailů, které jistě potěší srdce závodního fanatika.

Tak za prvé bylo potvrzeno, že hra bude kompatibilní s ovladačem Jog-Con, což jistě potěší ty, kteří si na tento minivolant s force feedbackem zvykli při hraní *Ridge Racera 4*. Bude zde velmi široký výběr okruhů - tentokrát lokalizovaných po celém světě, například v Itálii a ve Francii (první jmenovaný by měl dokonce procházet Římem). Též se můžete těšit na proměnlivé prostředí - bude se zhoršovat počasí či snižovat viditelnost apod., skoro jako v reálu. Více detailů o PAL verzi očekávejte v následujících několika číslech PSM.





Největší závodní hra světa v citrónově žlutém provedení.



V seznamu našich oblíbených her tohoto měsíce figurují zejména tyto."

WIP3OUT

Nejenom úžasně rychlá a automaticky přístupná hra, ale i mimořádně osvěžující prezentace nás na této hře baví. Po dlouhé době zpracování, které jde přímo proti zavedeným klišé videoher. Je vidět, že když místo rutinních designérů a programátorů si hru vezmou do parády skuteční umělci (Designer's Republic, Orbital, Underworld, Chemical Brothers a další) vznikne esteticky o sto procent silnější zážitek.

FINAL FANTASY VIII

Máme PAL verzi! Už jsme stačili být šokováni šíleně komplexním systémem kouzel, nádhernou grafikou animaček i sílou příběhu. A to to hrajeme teprve pár hodin. Tohle bude dlouhý příběh.

KURUSHI FINAL

Hra pro chvíle pohody. Tohle je totální nářez na mozkovnu, originální, supernávykové.

TAG KRÁSNÝ, TAG SKVĚLÝ!

NAMCO INFORMUJE O VLASTNOSTECH NOVÉ HRY *TEKKEN*



Tekken Tag Tournament slibuje více pohybů a komplikovanější komba. Současně chce být ještě zábavnější.

Na arkádových skříních hry *Tekken Tag Tournament* ještě nestačila ani zaschnout barva, a práce na verzi pro PlayStation jsou již v plném proudu.

Největším rozdílem nového *Tekkenu* oproti předchozím dílům je režim Tag-Team Fighting, ve kterém se poprvé v historii této série mydlí najednou čtyři postavy (dvě na každé straně). Originálním nápadem firmy Namco je to, že každé dvě spřízněné (a svalnaté) postavy, sdílejí jediný ukazatel energie, což by v důsledku mělo znamenat, že hráč je bude střídat mnohem více takticky a uvážlivě, než v obdobných 'team' režimech konkurenčních bojovek. Komerční ředitel Namca Patrick Edwards k tomu dodává: „Do hry *Tekken Tag Tournament* jsme dali všechny postavy z minulých her. Na začátku každé hry si dvě z nich vyberete a poté vás čeká bitva s jinou dvojicí. Je jasné, že počet možných kombinací pro jednotlivé souboje geometricky vzrostl. Hra je podle našeho názoru mnohem rychlejší a zábavnější než její předchůdci."

A co *Tekken 4*? Navzdory obavám fanoušků, že hra bude pouze pro PlayStation 2, by se měla objevit i na původním PlayStation, a to koncem roku 2000. Máte také takovou radost jako my?



PLAYSTATION A-Z

P jako... **Polygon.** V říši PlayStationu je téměř všechno utvořeno z polygonů. Jednoduchý polygon má prostý tvar trojúhelníku - to není žádné tajemství. Spojíte dva a získáte čtverec. Spojíte-li šest takových čtverců (dvanáct polygonů), postavíte si kostku. A teď to nejlepší: spojte pár stovek takových kostek, a dostanete auto, Laru Croft nebo úroveň ze hry *Metal Gear Solid*. Na každý vnější polygon je 'nalepená' 2D textura, která mu dodává barvu a vzor.

Pop-up (doskakování). Pokud se v 3D hře objekty a prostředí překresluje příliš pomalu a blízko místu odkud se dívá hráč, „doskočí" najednou nepřirozeně a jakoby odnikud. Ve světě současných 3D her je to považováno za zločin a z větší části tento problém již patří minulosti.

Pre-rendering. Pre-renderovaná grafika se nevytváří ve hře samotné, ale na mnohem dokonalejších počítačích a je



uskladněná na CD. PlayStation ji pak přehrává snímek po snímku jako film, čímž vznikají úžasné sekvence, jako třeba ve *Final Fantasy VII*. Dalším příkladem je třeba pozadí v *Resident Evil* - PlayStation si stahuje obrázky z CD a pak přes ně kreslí animované polygonové postavy. Důsledkem pre-renderování v samotné hře je to, že hráč nemůže měnit nebo interaktivně pracovat s takovýmto prostředím a kamera nemá k dispozici trojrozměrný prostor jako v případě polygonového, hrou generovaného prostředí.





PSM je toho názoru, že *Quake II* s pomocí režimu pro čtyři hráče odrazí útok kteréhokoliv konkurenta. Podívejte se na nejnovější screenshoty ze hry a řekněte, že tomu nevěříte. My už ano. Vy už brzy budete také.













TO BYLA RÁNA!

SLYŠELI JSTE? TO ZABOUCHAL NA NAŠE DVEŘE *QUAKE II*



***Quake II*, to není jen jednoduchá střílečka v první osobě, nýbrž mnohem pravděpodobněji celosvětově uznávaná herního modla. Id Soft, vynálezce žánru, nyní zve ke střílečkovým hodům všechny majitele PlayStation. Co říkáte, přidáme se ke kultu zvanému *Quake II*? Proč ne? Kdo potřebuje další přeroztomilá, přesladká, po plošinách skákající zvířátka? Nebo kdo si přeje další závodní hru s ještě dokonalejšími napodobeninami aut? Místo toho se nyní můžeme ponořit do jednoduché, nebezpečně návykové slasti, pramenící z ovládání těžce ozbrojeného vesmírného 'námořníka', který stojí sám proti stovkám mimozemských padouchů. Je to hra v přesně v duchu pořekadla: „Nejdřív střílej, pak přemýšlej."**

Tvůrcům playstationové verze firmě HammerHead se podařilo vytvořit velmi působivý vzhled. Konverze z PC na Playstation proběhla až neuvěřitelně hladce, grafika je čistá, ostrá a bez chyb, které zamořují většinu 3D playstationových střílecek.

V *Quake II* samozřejmě opět vítězí styl a dynamický design nad dějem příběhu. Nějakou story tu přesto najdeme - je to taková nedovařená historka o osamělém mariňákovi, ale představuje pouhé pozadí k divoké hratelnosti, sestávající z uhýbání, střílení, skákání a plavání, kterou si majitelé PC už nějaký ten pátek, nejen v podobě *Quake*, užívají. Ptáte se, jak je možné, že písíčkáři hrají *Q* dodnes? Klíčem k nakažlivé hratelnosti a dlouhověkosti hry je režim Deathmatch.

Sevřené úrovně se skládají z misí (některé z nich najdete pouze na verzi pro PlayStation). Skvěle provedené světelné efekty v reálném čase doslova berou dech. Ale plnou dávku adrenalinového vzrušení si užijete teprve v režimu pro dva nebo čtyři hráče s rozdělenou obrazovkou. S plně vybaveným ovládáním (kde nechybí podpora Dual Shock a analogu) a vzrušující hratelností se mistrovské dílo Id Software může stát nejlepším lékem na nudu, na který letos narazíte. Více v příštím čísle.



HOKEJ TO JE HRA

MOŽNÁ POSLEDNÍ *NHL* PRO PLAYSTATION SE BLÍŽÍ!

Ne, nemusíte se bát, že by se hoši z EA Sports rozhodli bojkotovat naše konzoly - toho bohdá nebude -skandálním podnadpisem se pouze snažíme říci, že jak to tak vypadá, příští *NHL* už poběží na fungl nové mašince - přezdívané PlayStation 2. Spekulace o tom, jak bude Jágrovi vlát jeho typická „kladenská hříva", jestli výkon stroje dovolí zobrazení všech jizev Jiřího Šlégra či zdali bude hudební jednotka schopna zahrát všech patnáct hrubých nadávek, které v zápase s oblibou používá Jiří Beránek, necháme až na příští rok. Teď byl PlayStation Magazín pozván přímo ředitelem EA pro východní Evropu k prvnímu okušení nového *NHL 2000*!

Začněme poněkud netradičně, popisem herních menu. Co se na nich dá popisovat? Třeba to, že jsou celá v češtině! Ano, vážení přátelé, konečně uvidíme na PSX hru v češtině a navíc to bude náš milovaný hokej! Naopak drsným zklamáním je pro nás absence českého komentáře. Tedy ne úplná absence, každý zápas je uveden milým hlasem oblíbeného televizního komentátora Petra Vichnara ve stylu: „Vítejte v Civic Aréně, kde se dnes utkají celky Detroit Red Wings a .." prostě docela fajn, ale čekali jsme ještě o trochu víc. Přímo ve hře jste tedy opět odkázáni na komentář dvou anglofonních nedouků, kteří mají k našemu hvězdnému tandemu Záruba - Vichnar proklatě daleko. Vrátíme-li se k úvodu hry, zjistíme, že intro je v klidnějším rytmu než minulý rok a dle našeho názoru je o mnoho slabší. David Bowie je prostě David Bowie.

Grafika doznala opět poměrně výrazné změny k lepšímu. I když byste mohli mít pocit, že Station toho nedokáže o mnoho víc než minulý rok, opak je pravdou, a hra je díky tomu více přehledná, plynulá a vůbec se na ní tak nějak „líp dívá". Hratelnost doznala poměrně zásadních změn, a to zejména ve větším uplatňování taktiky a strategie, které můžete do úmoru ladit v počeštěných menu, a také menším důrazem na osobní souboje. V některých chvílích staré minulé *NHL* připomínalo spíš nějakou levnou boxerskou hru z druhé ruky. Ne tak tady.

Potěšitelným faktem může být i vylepšený replay a pozor - více citelné přesilové hry. Není to jisté, ale v betaverzi vypadala konečně přesilovka jako účinný nástroj k sázení fíků. Schází tedy pouze měsíc a přesvědčíme se, zdali je nákup *NHL 2000* tou pravou náplastí na duši hokej chtivého hráče.











PlayStation Magazín na Invexu '99

Tak, a je to zase tady. Rok se sešel s rokem a už nám veletržní psychóza opět klepe na dveře. Ptáte se, co jsme si na vás letos přichystali? Je toho víc než dost! Hlavní změnou oproti loňskému roku budou dvě samostatná integrovaná pódia, na nichž se bude odehrávat převážná většina redakční části programu. Představíme vám největší herní novinky, o nichž se mnohdy zatím jen mluví, dáme vám šanci zahrát si a vyhrát některou ze zajímavých cen, o něž nebude nouze. Vedle zábavy koordinované vám bude k dispozici 20 konzol přímo v Game Hall a celý PlayStation stan na ploše před ní pro zábavu naprosto nekoordinovanou.

Třešničkami na dortu by mohla být nazvána dvě pohybová kina, v nichž se někteří z vás na vlastní kůži přesvědčí, že sedět nehybně a sledovat dění odehrávající se na plátně se nedá srovnat s tím, když se s vámi začne celé kino pohybovat podle toho, jak na plátně pískají. Jedno z těchto kin bude umístěno přímo v centru pódia a druhé, ve speciálně upraveném Trucku, před Game Hall. Ti z vás, kteří by si nechtěli tento nezapomenutelný zážitek nechat ujít, by měli začít střádat víčka od Spritu, protože 10 těchto víček je takřka 99,999-ti procentní zárukou účasti ve virtuálním vajíčku.

Na shledanou v Brně se těší tým PlayStation Magazínu.





PRVNÍ ODSOUZENÍ PIRÁTI

FLOTILA SOFTWAROVÉ POLICIE NA PROTIPIRÁTSKÉ PLAVBĚ

URČITĚ VÍTE, ŽE

V diskusích o pirátství se pořád dokola opakují známá fakta a objektivní pravdy. Přesto mnozí při konfrontaci s možností získat atraktivní hru velice levně či vydělat spoustu peněz za málo práce zapomínají na platné zákony, slušnost i rizika plynoucí ze svého jednání. Snad tedy není na škodu si zopakovat následující fakta:

Herní pirátství je nezpochybnitelně a dle platných zákonných norem posuzováno jako trestní čin. Jinými slovy patří do stejné kategorie jako například krádež, loupež, obchodování s drogami nebo vražda.

Jako viník může být dle platných zákonných norem posouzen nejen samotný pirát, ale i ten, kdo je 'pouhým' uživatelem nelegálně zkopírované hry.

Podle platných zákonných norem hrozí každému, kdo se zabývá herním pirátstvím přísné potrestání včetně trestu nepodmíněného odnětí svobody.



Jak se nám podařilo zjistit, několik let trvající verbální výhrůžky českých distributorů playstationových her (Sony a JRC) a orgánů činných v trestním řízení přecházejí v poslední době z teorie stále častěji do praxe. Podle získaných informací lze navíc konstatovat, že v počáteční fázi úspěšně.

Nyní jsou již k dispozici první rozsudky na tresty podmíněného odnětí svobody kombinovaného s pokutou, což je o stupeň přísnější posouzení.

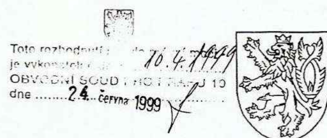
Jsou to dva konkrétní případy, kdy bylo „neoprávněné nakládání s dílem, které je předmětem ochrany podle práva autorského" odsouzeno Obvodním soudem pro Prahu 10 podle § 152 odst. 1 trestního zákona. V prvním případě jde o osmnáctiletého muže z Prahy, který byl odsouzen na dva měsíce odnětí svobody s roční podmínkou plus náhradu škody (za 20 nelegálních kopií) a v druhém o muže ve věku 34 let taktéž z Prahy, jež byl za 25 nelegálních kopií odsouzen na pět měsíců s podmínkou v trvání 18 měsíců plus náhradu škody. Jsou to velmi přísné tresty, přitom, dle názoru odborníků z řad oficiální distribuce, šlo pouze o 'malé ryby', u kterých byl zajištěn nelegální software v hodnotě řádově desítek tisíc korun. Mnohem větším pirátům, kteří obchodovali ve velkém a způsobili až milionové škody, hrozí podle trestního řádu nepodmíněné odnětí svobody. Někteří z nich právě čekají na rozsudek. Každopádně je dobré vědět, že člověk, který má co do činění s nelegálními kopiemi playstationových her, ať už coby pirát, distributor



nebo pouhý konzument, se vystavuje reálnému nebezpečí. Málokdo si asi přeje mít zkušenost s domovní prohlídkou, popotahováním po soudech či dokonce odsouzení k nějakému trestu.

Větší odhodlanost v boji proti pirátům je v souladu s masivní celoevropskou kampaní Evropské asociace vydavatelů zábavního softwaru (ELSPA). Na emotivně provedené fotografii vidíme například mladíka, jehož policisté odvádějí z domova. Nad tím je nápis: Nehrajte si se zločinci. ELSPA se snaží odradit klienty pirátů uveřejňováním diskreditujících informací o nich. Například to kolik si piráti nelegálním kopírováním her vydělají apod. Některé informace jsou velmi znepokojivé. Z průzkumu například vyšlo najevo, že velká většina velkých pirátů má propojení na jiné oblasti zločinu, například na obchod s drogami či jiné druhy organizované kriminality. Zřejmě mnohé potenciální zákazníky nelegálních kopií může zjištění, že idylický obraz romantického piráta, coby hrdiny, který chudým dává a bohatým bere, není pravdivý, přeci jenom odradit.





2T 190/98

ČESKÁ REPUBLIKA

ROZSUDEK
JMÉNEM REPUBLIKY

Samosoudce Obvodního soudu pro Prahu 10 JUDr. Richard Petrásek rozhodl v hlavním líčení konaném dne 6. ledna 1999, takto :

Obžalovaný

[redacted]

nar. 20. 6. 1965 v [redacted]aha 7, [redacted]

je vinen , že

v přesně nezjištěné době od března do května 1998 neoprávněně nakládal s kopiemi originálních her, provozovaných na herní konzoli Playstation tak, že prodal ve svém bydlišti v Praze 7, Přístavní 31 nejméně 25 takových kopií obžalovanému ml. Martinu Poslušnému, nar. 26. 1. 1981 a dalších 10 kusů jiné neztotožněné osobě,

tedy , s dílem, které je předmětem ochrany podle práva autorského, nakládal neoprávněně způsobem, který přísluší výrobci zvukového záznamu

čímž spáchal

trestný čin porušování autorského práva dle § 152 odst. 1 tr. zákona

a odsuzuje se

podle § 152 odst. 1 tr. zákona k trestu odnětí svobody v trvání pěti měsíců.

MĚLI BYSTE VĚDĚT, ŽE.

ZDE JSOU NAVÍC NĚKTERÉ MÉNĚ ZNÁMÉ SKUTEČNOSTI TÝKAJÍCÍ SE BOJI PROTI PIRÁTSTVÍ.

Pokud jste pirát. skutečnost, že se již dlouho zabýváte výrobou a distribucí nelegálních kopií her, aniž vám vznikli jakékoli potíže, ještě nemusí znamenat, že nehrozí nebezpečí střetu se zákonem. Policie se vždy snaží dlouho shromažďovat důkazy o nezákonné činnosti a snaží se jich nashromáždit co možná nejvíce. O to jednoznačnější pak je soudní jednání. Někdy trvá sledování osob dlouhé měsíce či dokonce celý rok, než policie zasáhne. Nebezpečí je to větší, že česká policie bude v budoucnosti pravděpodobně mnohem efektivnější než v minulosti, kdy si často s relativně novým jevem, kterým u nás pirátství je, nevěděla příliš rady. Nyní je již vytvořeno speciální oddělení odborníků na pirátství, které se nebude zabývat ničím jiným.

Pokud jste uživatel pirátského softwaru. podle průzkumů ELSPA vyšlo najevo, že mnoho počítačových pirátů je v kontaktu i s ostatními druhy organizovaného zločinu. Pokud bude 'váš' pirát zatčen je velmi pravděpodobné, že problémy nastanou i vám.

Pokud jste rodičem dítěte, které vlastní PlayStation. pirátství je v Česku mnohem rozšířenějším jevem, než si mnozí myslí. Není určitě na škodu zkontrolovat, jaké hry váš potomek hraje. Můžete tak předejít nečekaným problémům.



PSM AŽ DO DOMU







PŘEDPLAŤTE si PlayStation Magazín a získáte nejen slevu, ale i dodávku vašeho oblíbeného časopisu ZDARMA do vaší poštovní schránky. Stačí jen vyplnit složenku typu C (ceny viz. níže), na zprávu pro příjemce napsat první číslo, které si chcete předplatit a poukázat na adresu:

PLAYSTATION MAGAZÍN, ŠANTROCHOVA 16, 160 00 PRAHA 6

CENY PŘEDPLATNÉHO PSM

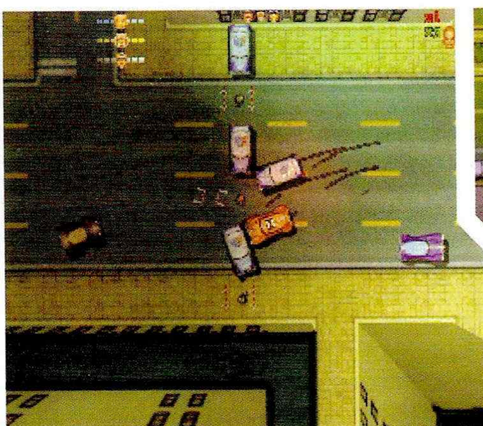
ŠEST ČÍSEL	1 260 KČ
ŠEST ČÍSEL DOPORUČENĚ	1 380 KČ
DVANÁCT ČÍSEL	2 400 KČ
DVANÁCT ČÍSEL DOPORUČENĚ	2 640 KČ

VELKÁ AUTOMOBILOVÁ LOUPEŽ

VÍCE AUT, VÍCE ZLOČINU A VÍCE NÁSILÍ V *GTA 2*

Navzdory (nebo možná spíš díky) kontroverzím, jež provázely uvedení hry *Grang Theft Auto*, si tento titul získal velkou popularitu. Živá poptávka po datadisku misí jménem *London: 1969* navíc ukázala, že jeho oblíbenost nijak neopadá. Jistě tedy nikoho nepřekvapí, že firmy Take 2 a DMA Design připravují brzké vydání *Grand Theft Auto 2*.

GTA 2 je založeno na stejném konceptu jako původní hra - jako mladý geniální zločinec se musíte proplétat sítí hlavních i vedlejších ulic městské džungle, krást auta, dělat různou špinavou práci (která se většinou bez násilí neobejde) a snažit se nebýt dopaden strážci zákona. Tím by však podobnost mezi oběma díly měla končit. Všechno ostatní bude v *GTA 2* údajně propracovanější a lepší.







Digitální gangsterka *GTA 2* se hodlá stát nejlepší automobilovou světa z ptačí perspektivy. *Thrasher Skate* vám naopak nabízí svět grabů, grindů a podobných lahůdek.

Například přestože se *GTA 2* odehrává v jediném městě, je tato metropole daleko větší než všechna tři města v původní hře dohromady. O ovládnutí místního podsvětí soupeří šest gangů. Právě tyto gangy vám tady, místo anonymního hlasu v telefonu, nabízejí lukrativní mise. Jen je smůla, že když budete pracovat pro jeden gang, určitě tím rozčílíte jiný a rázem se octnete v nezáviděníhodné situaci, kdy máte stejně přátel jako nepřátel. I jako pouhý sólista se nevyhnete střetům s různými zlodějíčky, psychopaty, ostatními zloději aut, vrahy, rodinkami na výletě, frontami lidí na zastávkách autobusů atd. Hra přináší jednou tolik vozidel, možnost obrátit na svoji stranu stoupence, zaplatit si osobní strážce a inteligentní, vynalézavé policisty.



Tak to vypadá, že *GTA 2* bude mnohem dokonalejší simulací života v podsvětí, než byl první díl. Navíc *GTA 2* není jediným projektem, na kterém se v Take 2 pracuje. Majitelé PlayStation můžou počítat s brzkým vydáním her *Rainbow Six*, *Thrasher Skate* a *Grudge Warriors*. Obsáhlý článek o *GTA 2* na vás čeká v příštím čísle PSM.

Platinum MENU

TROJICE DISKŮ, KTERÉ TENTO MĚSÍC POTĚŠÍ VAŠE ZÁVODNICKÉ CHOUTKY, ZAHRNUJE VŮBEC PRVNÍ PLATINOVÉ 'DVOJALBUM'. KE STARTU PŘIPRAVIT.

Formula 1 '97

Murray Walker (jakýsi Luboš Pecháček britské televize, *red.*) své služby poprvé poskytl právě tomuto titulu. Je tu naprosto všudypřítomný. Ročník '97 je ale památný i díky groteskním kouskům Ukyo Katayamy, kterému se nějak podařilo promrhat miliony liber hodnoty převařených motorů na každém závodu seriálu F1, kterého se zúčastnil. V této sezóně začala také sestupná křivka v kariéře Demona Hilla. Pamatujete na Maďarsko? Tenkrát na svém Arrows-Yamaha vedl po celou dobu závodu a až v posledním kole ho předjel Jacques Vileneuve. Navíc to sváděl na pneumatiky. *F1 '97* vám dává příležitost všechny tyto události změnit. I když graficky nepatří k absolutní špičce, má všechno, co si od F1 hry můžete přát, všechny týmy a jezdce celé sezóny i rychlý arkádový režim s možností vypnout realismus. Jsou to dlouhé hodiny zábavy.

Shrnutí: Rychlost a kouzlo světa F1.
PSM hodnocení: 9/10



TOCA TURING CARS / MICRO MACHINES V3

Pokud jste skalním fanouškem závodních her, bude tohle pro vás koupě snů. *TOCA Touring Cars* už sice není nejlepší ze všech závodních her na světě jako kdysi (ovládání a grafika mají podle dnešních standardů již přeci jenom menší handicap), ale těžko se už změnit skutečnost, že to byla právě tato hra, která spustila novou vlnu realistických závodů. Rozhodně opětovný výlet na Brands Hatch nemůže nikomu ublížit. Navíc nyní máte možnost získat společně s první hrou TOCA i *Micro Machines V3* téměř zadarmo. *Micro Machines V3* zůstává klasikou až do dneška. Koncepce závodění s angličáky po kuchyňských stolech je populární už od dob 16-bitových konzol, ovšem byla to teprve hra *MMV3*, která nám poprvé přinesla realistické ovládání. Dva vynikající tituly za cenu menší, než je cena jedné hry!

Shrnutí: Dvojnásobně výhodné závody
PSM hodnocení: (*TOCA Touring Cars*): 9/10
PSM hodnocení: (*Micro Machines V3*): 9/10

1 

2 

Hry se slevou: [1] Formula 1 '97 a [2] Micro Machines V3 (spolu s TOCA) v jedinečném dvojitém balení.

FORMULE V AMERICKÉ PÉČI

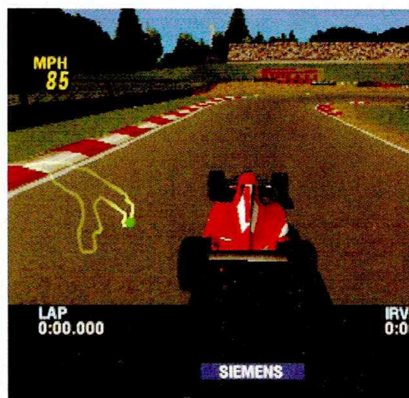
TVŮRCE HER *FIFA* SI BERE DO PARÁDY LICENCI FIA

Electronic Arts oznámili světu informace o tom, jakým způsobem bude zužitkována již dříve získaná oficiální licence na závody formule 1.

Zatímco firma Sony pověřila hrou *F1 '99* Studio 33 (mají na svědomí skvělou simulaci závodů Indy jménem *Newman-Haas Racing*), EA se spolehli na talent Bruce McMillana. McMillan vytvořil ve vancouverském středisku EA hry *FIFA* a nyní tráví čas v Anglii, kde se pokusí dát dohromady stejně úspěšný tým i pro titul *Formula One*.

„Na hry *FIFA* jsme patřičně hrdí a chtěli bychom využít získaných zkušeností pro další naše projekty, zejména F1," vysvětlil nedávno McMillan. S McMillanem bude spolupracovat hned několik špičkových závodních expertů. Hlavním producentem *Formula One* bude John Rostron (bývalý producent u Psygnosis), který bude pracovat s dalším ex *F1* esem, prducentem Petem Smithem. Na seznamu dále najdeme dva bývalé zaměstnance firmy Bizarre Creation - Matta Briche (programátora *F1'97*) a Halliho Bjornssona (výtvarníka na *F1* a *F1'97*).

„Myslíme, že *Formula One* nabídne lidem jedinečný zážitek," říká McMillan. „EA slibuje úzkou technickou spolupráci s týmy účastnících se skutečných závodů, rádio pro oboustrannou komunikaci jezdce s depem (čímž bude umožněna simulace týmové strategie) a zdokonalenou AI pro soupeřící auta." Problémy ale začínají tím, že si EA vybrali jako základnu firmu Visual Sciences, tedy lidi, kteří programovali *F1'98* pro Psygnosis. Pro většinu zasvěcených to byla dost překvapivá volba. „Jsme přesvědčeni, že jsme pro naše tituly F1 sestavili něco jako tým snů. Tito lidé ef jedničkami žili a dýchali několik let," pokračuje neochvějně McMillan. „Domnívám se, že (Visual Sciences) jsou svým způsobem obětí nepřesných informací, protože v přísném slova smyslu na *F1'98* pro Psygnosis nepracovali. *F1'98* je hra, kterou by EA Sports nikdy nevydali - hra, kterou Visual Sciences ani producent *F1'98* v tomto stavu vydat nechtěli. Jediné, co bych od lidí chtěl, je, aby odložili veškeré předsudky - a soudili nás podle výsledku naší práce." Zvítězí Studio 33? Vydají ze sebe Visual Sciences to nejlepší? A co Eidos a jejich budoucí formule? Víme jen jedno, závod je odstartován.







Pro akutní nedostatek screenshotů ze hry, na které pracují EA, vám předkládáme alespoň pár ukázek z *F1'99* z dílny Studio 33.

CRASH SE STĚHUJE

KONEC VAČNATCŮ V NAUGHTY DOG

Naughty Dog jsou původní tvůrci jedné z nejpopulárnějších playstationových postav: Crashe Bandicoota. Nedávno tato firma oznámila, že následující hra *Crash Team Racing (CTR)* bude jednak jejich poslední hra pro PlayStation a také poslední hra vůbec, kde bude vystupovat ono malé chlupaté zvířátko.

Jak řekl prezident firmy Naughty Dog Jason Rubin v našem exkluzivním Primal Screen o *CTR*, Firma Naughty Dog se rozhodla, že s PlayStation už udělala všechno, co mohla, a chce se vrhnout na větší a lepší věci. „I když prozatím nediskutujeme o titulech, které přijdou po *CTR*," řekl nám Jason, „mohu říct, že Naughty Dog bude plně podporovat PlayStation 2." Ti z vás, kteří se těší na typicky akční crashovskou zábavu, se nemusí obávat. „Věřím, že *Crash Team Racing* bude Crashovým nejlepším dobrdružstvím," říká Rubin. „Naughty Dog už se moc těší, že završí playstationové roky vrcholným dílem!" Rubin nechtěl prozradit nic o plánech společnosti pro PlayStation 2, pouze nám vysvětlil, proč se rozhodli nevytvářet hry s Crashem pro budoucí konzolu Sony. „My v Naughty Dog se domníváme, že PS 2 představuje oproti systému současné generace takový skok kupředu, že přenášet tam tohoto hrdinu a jeho svět by nám akorát svazovalo ruce."



Věrní fanouškové *Crashe Bandicoota* ale nemusí propadat zoufalství, protože to vypadá, že přesto to pro malého ušáka nebude znamenat definitivní konec. Do kanceláře PSM se právě doneslo, že se firmě Eurocom, která má na svědomí tituly jako *Wargods*, *Machine Hunter* a *40 Winks*, podařilo získat licenci na hru *Crash Bandicoot 4*! O datumu vydání této nové hry se prozatím nemluví, ale jakmile seženeme nějaké další detaily, budeme vás informovat podrobněji.

Extáze

Dinosauři. Dříve jsme mohli vidět pouze jejich fosílie v muzeu. Nyní máme skvělou možnost střílet po jejich polygonových tělech (nebo být překousnuti polygonovými zuby) ve hře *Dino Crisis*. No řekněte, nežijeme v báječné době?

Filmy Mumie a Matrix. Po dlouhé době napínavé, chytře udělané pohádky pro dospělé v kinech. Kouzla digitální techniky jsou tu plně ve službách zábavy.

Zatmění Slunce. Děkujeme nebesům za to, že v onen magický okamžik rozčísla svá oblaka a dala nám pohledět na největší vesmírné představení, které je v končinách Sluneční soustavy k mání.

PSM stále hoří láskou ke slečně Kurnikovové, jejíž *Smash Court Tennis* nás stále neopouští a neopouští a neopouští.

EXTÁZE

Trefy do černého a propadáky ze světa PlayStation.

DEPKA

Postava Jar Jar Binkse ve Skryté hrozbě. Musíme si položit otázku: existuje vůbec na světě počítačová animace, která by byla ještě větší opruz?

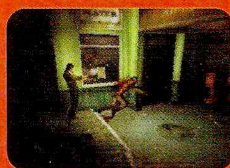
Cryo. Tato francouzská firma neustává ve vydávání svých žalostných PC konverzí pro PlayStation: *Verssailes*, *Atlantis*, *Virus* a nyní *Dreams*. Povede se alespoň *Ubik* či *Astrerix & Obelix Versus Caesar*?

Hra *X-Files*. Nechceme malovat čerta na zeď, ale podle toho, co jsme měli možnost ze hry vidět...

FA Premier League Stars. Už je to nějaká doba, co máme fotbalový absťák. To však neznamená, že strávíme úplně všechno.

Depka

HITPARÁDY



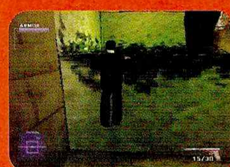
1 Silent Hil
Gt Reflections

V tomhle městě se dějí ty nejdivnější věci od dob, kdy byla nalezená mrtvá Laura Palmerová v řece. Jedna z mála desítek v historii PSM.



2 DriverGT
Interactive

Ve skutečném životě se člověk ze všech sil snaží nenabourat. Zde je tomu někdy naopak, ještě si šlápnete na plyn a bum!



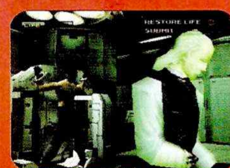
3 Syphon Filter
SCEE

Akční zábava, která vykazuje překvapivě dlouhou životnost. Je to takový váš malý evergreen. Že by to bylo tím názvem?



4 V Rally 2
Infogrames

Nejlepší současná závodní hra se už stačila vetřít do vaší přízně. Čekají nás všechny ještě dlouhé kilometry, než dojedeme do cíle.



5 Metal Gear Solid
Konami

Akční zábava, která vykazuje neuvěřitelně dlouhou životnost. Je to takový váš velký evergreen. A tím názvem to určitě není.

TOP 10 ČTENÁŘI PSM

◄ **1-5**

6. Bugs Bunny: Lost in time .(Infogrames)
7. Ape Escape . . . .(SCEE)
8. Smash Court Tennis 2 . . . .(SCEE)
9. NHL '99 . . . .(Electronic Arts)
10. Final Fantasy VII . . . . .(Square/SCEE)

TOP 5 JAPONSKO



1. Everybody's Golf 2 . . . . (SCEI)
2. Powerful Pro Baseball '99 . . . (Konami)
3. Guitar Freaks . . . . (Konami)
4. Doko De Mo Issyo . . . . (SCEI)
5. Legend Of Mana . . . . (Square)
(1. srpen 1999 / zdroj: Weekly Famitsu)

TOP 5 USA



1. Driver . . . .(Gt Interactive)
2. Jampack, Summer . . . . .(989/SCEA)
3. Tarzan . . . .(SCEA)
4. Final Fantasy VII (Platinum) . . .(SCEA)
5. Triple Play 2000 . . . . .(Electronic Arts)
(červenec '99 / zdroj: TRSTS/NPD)

TOP 5 UK



1. Driver . . . .(Gt Reflections)
2. FA Premier League Stars . . . . . .(EA)
3. Syphon Filter . . . .(SCEE)
4. Silent Hill . . . .(Konami)
5. V-Rally 2 . . . .(Infogrames)
(17. srpen 1999 / zdroj: Charttrack)

Pohled na tuto stránku je poměrně příjemný. Je vidět, že ve světě her se prodává především kvalita. Vysoké umístění průměrného *FA Premier League Stars* v britském žebříčku je v tomto ohledu spíše výjimečné. Dá se říci, že vedle kvality samozřejmě rozhoduje i marketing a žánr. Virtuální fotbalisté jsou jak vidno již řádně hladoví.

Co se bude dít v blízké budoucnosti, dávají nelépe tušit zámořské žebříčky: Tarzan v USA a Everybody's *Golf 2* v Japonsku zaslouženě bodují vysoko a my se na oba tituly můžeme těšit do konce roku. Ještě poznámka k prvnímu místu hry *Silent Hill* ve vašem hlasování: jsme rádi, že s námi takhle jednoznačně souhlasíte.

Vylosovaní čtenáři (obdrží každý 24 plechovek nápoje Semtex): Jana Vaňková, Frýdek-Místek; Tomáš Kratochvíl, Pelhřimov; Jan Boháč, Plzeň

PSM DOPORUČUJE

V-RALLY 2 (PSM 16 - 10/10)



Desítky tratí, fantastické módy, hra až pro čtyři hráče na jediné obrazovce, vynikající opakovačky, neuvěřitelně detailní modely aut a editor tratí. Proto těch deset.

APE ESCAPE (PSM 16 - 9/10)



Najednou z našeho světa zmizelo spousta opic. Hurá radujme se! Vlastně ne, jsou totiž v minulosti a páchají tam děsivé nepravosti. Dual Shock do ruky a jde se.

CHESSMASTER 2 (PSM 17 - 8/10)



Předsudky stranou. Šachy jsou prostě královská hra a když se utkáte s *Chessmasterem*, můžete si prověřit, za kolik vaše inteligence stojí. Jen odvahu.

SILENT HILL (PSM 17 - 10/10)



Hrůzný horor, který se liší od těch v kině hlavně tím, že hlavní roli hrajte vy. To vy musíte otevírat dveře ve strachu a snášet bolest zakousnutých čelistí do stehna.

KDO JSOU K ČERTU TI:
HASBRO

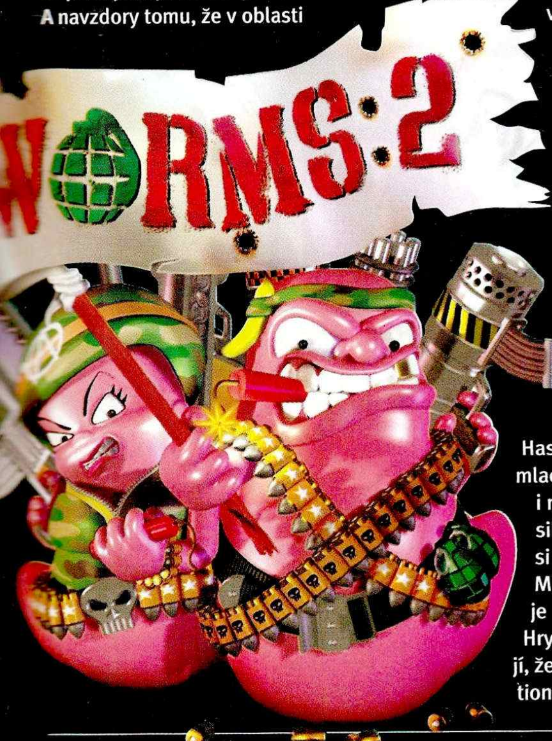
Rok založení: 1955
Sídlo firmy: Beverly, Massachusetts
Počet zaměstnanců: 450
Klíčové osobnosti: Tom Dusenberry - prezident firmy, Tim Christian - výkonný ředitel (mezinárodní), John Hurlburt - obchodní manažer, Jim Adams - americký obchodní ředitel, Tony Parks - skupinový ředitel RD, Scott Dodkins - komerční ředitel (mezinárodní), Dominic Myers - marketingový ředitel (mezinárodní), Gilman Louie - vedoucí vývoje a Jim Buchanan - obchodní a generální manažer.



HASBRO Interactive

MINULOST: Hasbro vždy dobře umělo bavit malé i velké. Do jejich katalogu hraček patří velké hity minulosti jako například Operation, Action Man či My Little Pony. Tato zejména v americkém prostředí známá jména, jsou jenom nepatrným zlomkem z velkého počtu dnes již tradičních hraček a stolních her, které má Hasbro ve svém katalogu. V posledním roce a půl však chce tato firma své bohaté zkušenosti využít i v průmyslu počítačových her. A navzdory tomu, že v oblasti softwaru je úplným nováčkem - na hrách pracují lidé od Hasbro teprve čtyři roky - dokázala si již najít cestu mezi pět nejúspěšnějších multi-formátových vydavatelů světa. Jak se jim to podařilo? Prostě využili svého vlivu. Například koupili tak známou firmu jako Atari, čímž získali přístup ke katalogu řady z nejoblíbenějších her na světě. Co se týče PlayStation, jako první by se měl objevit titul jménem *Centipede*, což má být takový retro chyták nejen pro pamětníky, bude remasterovaný za použití té nejnovější technologie (doufejme, že i 3D). Velice napilno měli u Hasbro i loni v říjnu, kdy jako mourovatí podepisovali šeky za koupi softwarové firmy Avalon Hill (tvůrce strategií, simulátorů, adventur i RPG) a ještě většího giganta MicroProse. MicroProse je firma velice silná zejména na PC trhu - vydala velice úspěšné strategie, simulátory i trojrozměrné akční hry jako například různými cenami ověnčená *Magic: The Gathering, Star Trek: Next Generation* a *MechWarrior*. To znamená, že se Hasbro bude moci zdařile vymanit z těsných hranic retro-her. To jsou ale jenom první krůčky. U Hasbro teď plánují pokračovat směrem dopředu a vstoupit do konkurencí nabitého světa PlayStation. Jistě je nepřehlédneme.

BUDOUCNOST: Jakožto čtvrtý největší vydavatel pécéčkových titulů bere Hasbro svůj vstup do playstationové sféry velice vážně a hned od začátku chce nabídnout pestré spektrum her. Pro mladší publikum připravili rukavičkářské šílenství jménem *Glover*, zatímco ty starší a herně vzdělanější asi spíše zaujmou konverze akčních a leteckých simulátorů. Nicméně v současné době platí, že se Hasbro soustřeďuje zejména na onu mladší část trhu, čehož produktem jsou i revidované verze takových starých klasik jako například *Pong*. Je otázka, zda si Hasbro šetří své konverze titulů od MicroProse pro PlayStation 2, nebo nám je představí ještě na původní konzole. Hry jako *Worms 2* či *Action Man* naznačují, že se jich patrně na staré PlayStation nedočkáme, ale kdo ví.



PLAYSTATIONOVÉ PORTFOLIO



FROGGER
To byste snad ani nevěřili, jaká zábava může být přecházet přes silnici. No skutečně, ani my to nečekali, a to není všechno. Klasika v moderním provedení.



RISK
Na PlayStationu se objevil loni a rychle si získal přízeň nadšenců pro strategie, zatímco ostatní odpuzuje. Přechod z kartónu na černý disk měl smíšený ohlas.



MONOPOLY
Další z konverzí bývalé stolní hry. Tato však ztratila svou přitažlivost. Nicméně i tak je to zábava a dobře se to hraje, pozor, abyste nepřišli o nějaký ten hotel.



X-COM: UFO ENEMY UNKNOWN
Velice složitá hra s nádhernou atmosférou. První z celé řady, jejíž popularita zasáhla všechny napříč různé platformy.

MOMENTÁLNĚ VE VÝROBĚ



WORMS 2 ARMAGEDDON
Pokračování taktické akce *Worms*. Čekejte sadistický nářez, úplně nové zbraně a no ehhmm... tisíce růžových žížal.



PONG
Návrat největší retro klasiky všech dob, nyní v 3D hávu. Doporučujeme začátečníkům, kteří se učí první tempa ve vodách PlayStationu.



MISSILE COMMAND
Obsahuje všechny rysy originálu *Missile Command*. Vaším úkolem je prozkoumávat trojrozměrné světy a chránit vesmírné základny proti útokům ítyků.



ACTION MAN
Tato hra, je taková zvláštní adventura slibující kombinaci akčních prvků se špionážními, a asi procvičí i hbitost vašich prstů.

MISSION:IMPOSSIBLE

Brian de Palma by asi nebyl příliš šťasten. Kdyby se režisér filmu, který je hře předobrazem, vrátil z odpočinku na Tahiti a testoval Mission: Impossible ve verzi pro N64, byl by, zvláště při své vznětlivé povaze, patrně dosti rozladěn. Jak ovšem zjistil Pete Wilson, lidé u X-ample Architecture hru pro PlayStation zcela předělali tak, že by ji možná nepoznal ani Tom Cruise.

SCÉNA PRVNÍ: TELEFONNÍ BUDKA NA FRANKFURTSKÉM LETIŠTI

Vaším úkolem, Jime, tedy pokud jej přijmete, je vynalézt hru o kamufláži, léčkách a špionáži. Neměl by to být problém. Jo, zapomněl jsem dodat toto: nesmí se jmenovat *Metal Gear Solid* ani *Syphon Filter*. To už je těžší, co?

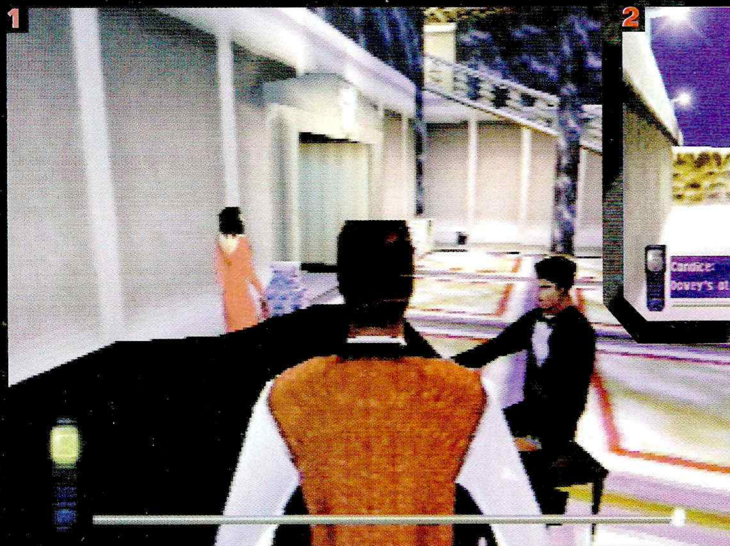
Tak před takovýmto dilematem stáli X-ample Architectures (XAP), když měli překonvertovat hru z N64 jménem *Mission:.Impossible* na PlayStation. Kromě toho film již dávno zapadl, slovutný pan Cruise ani nechtěl slyšet o tom, že by se objevil ve virtuální podobě, a hra pro N64 navíc byla celkem nešťastně přirovnávána k veleúspěšnému *Goldeneye*. Co měli lidé u XAP dělat, chtěli-li vyjít z úkolu se ctí?

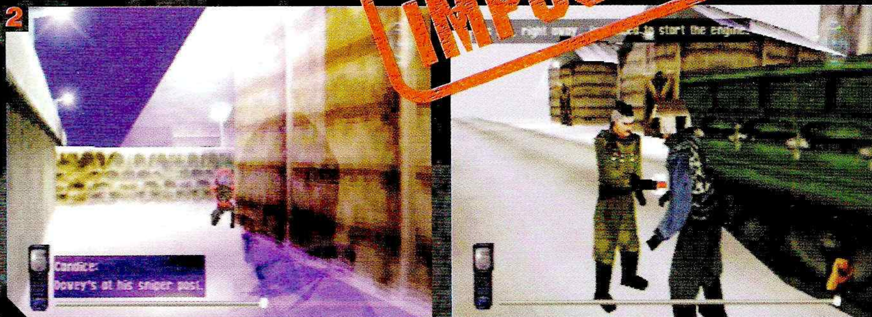
SCÉNA DRUHÁ: ŠIFROVACÍ PRACOVNA NĚKDE V NĚMECKU

Prvním nápadem týmu XAP bylo vzít původní



SEZNAMTE SE MISSION: IMPOSSIBLE





[1] Ta dáma v červeném jde po vás. [2] Až budete střílet, miřte na hlavu. To je jediná jistota. [3] Kolegy agenty zmatete maskou z Facemakera.

data - udělat detaily všech postav a úrovní, které Infogames vytvořili pro nintendovskou verzi - a jednoduše je prohnat herním enginem, který postavili pro hru *Viper*. To se ale ukázalo víc problematické, než měli původně za to. Lidé z týmu říkají, že vyzkoušeli „spoustu cest", ale ani jedna nevyústila v dostatečně vhodný herní engine. Přišel čas přijmout plán B a zaútočit na problém z jiného úhlu. Původní programové soubory transformovali a editovali na pécéčku. To mělo za následek přestavění mnoha úrovní - nebylo to úplně nezbytné, navíc je to zdrželo. Nakonec se ale postup jako takový osvědčil - výsledkem byl engine, který umožnil XAP pozměnit ve hře hodně věcí, přidat světelné a transparentní efekty, které se naučili při práci na hře *Viper*. A konečný výsledek? Hra, která vypadá mnohem lépe než nintedovský originál, má nádherné FMV sekvence, lepší zvuk, prostě se ji daří zachytit mnohem víc z atmosféry filmu. Tak to by byl vzhled, ale zjistit, co má za úkol supertajný agent ve hře, která trestá zbytečné násilí ještě přísněji než *Metal Gear*, to je jedna velká hádanka. Má totiž prostě jednat.

SCÉNA TŘETÍ: PONORKA V BALTSKÉM MOŘI

Když vás chytí nebo zabijí, váš nadřízený popře, že by s vámi měl cokoli společného. A s touto uklidňující myšlenkou začíná vaše první mise v roli agenta IMF Ethana Hunta. Přestože Ethanova tvář nevypadá jako Cruisova, hra je Cruisovou postavou pochopitelně ovlivněna. A to tím, že je zpochybněna teorie, podle které je nejlepší nejdřív střílet a teprve potom se ptát. No a co tedy vlastně máte dělat? Jen tak se potloukat kolem, vyhýbat se odhalení, provádět sabotáže, získávat informace a vyhýbat se potenciálně smrtelným pastem. Celá záležitost začíná na ponorkové základně, kde musíte do vzduchu vyhodit pumpu a setkat se svými kolegy Clutterem a Doweyem. Ovšem mezi vámi a vaším cílem stojí stráže, šílení řidiči náklaďáků a spousta výbušné munice. Takže vlastně úplně prvním úkolem je prolézt celou základnu, sehnat detonátor, nějaké výbušniny, sesbírat miny, sehnat uspávací plyn a munici. Někde nebudete moci jinak než nepohodlného strážce oddělat (nejlepší je střela zezadu do hlavy), ale jinak se hlavně hodnotí vaše zručnost vyhýbat se přímým kontaktům - prostě musíte být neviditelní. Plyn je velice užitečná věc, hlavně protože vám umožňuje uspat místnost plnou stráží. Varování: tím, že zbytečné násilí trestá ještě více než *Syphon Filter*, je *Mission: Impossible* mnohem složitější. Musíte prokázat nejenom šikovnost, ale i notnou dávku trpělivosti, chcete-li se stát skutečně úspěšným špionem.

SCÉNA ČTVRTÁ: HLÁŠENÍ ŘEDITELSTVÍ XAP V NĚMECKU

XAP přiznává, že některé komponenty nintendovské verze musely být

KDYŽ VÁS CHYTÍ NEBO ZABIJÍ, VÁŠ NADŘÍZENÝ POPŘE, ŽE BY S VÁMI MĚL COKOLI SPOLEČNÉHO. A S TOUTO UKLIDŇUJÍCÍ MYŠLENKOU ZAČÍNÁ VAŠE PRVNÍ MISE V ROLI AGENTA IMF ETHANA HUNTA.





[1] Akce na vlaku nebude mít dlouhého trvání. [2] Honička uvnitř vagónu.

VIDEOTÉKA

Jedním z aspektů hry, který byl zcela předělán pro playstationovou verzi, jsou FMV sekvence. Změna z cartridge na CD umožnila XAPu pořádně se rozmáchnout. Programátoři sice zvolili i pro tuto verzi herní modely postav namísto hlaďoučkých renderů, ale rozdíl je přesto propastný. My se dokonce domníváme, že je to vynikající nápad, neboť střihové scény jsou takto mnohem přesvědčivější a provázanější, jelikož postavy zůstávají po celou dobu hry ve stejné podobě.









Zapomeňte na střihové scény ze *Syphon Filtera*. Nové sekvence *Mission: Impossible* vytvořené speciálně pro PlayStation jsou excelentní a mají v sobě filmové kvality.



Za tyto kousky mohou světelné efekty použité z *Vipera*. Docela dobré ne? Co na to říkáte?

odstraněny kvůli potížemi s pamětí (cartridge má přece jen své výhody před CD), ale i tak je celkový dojem takový, že playstationová verze je mnohem elegantnější, lepší a přitažlivější než její předchůdce. Člověk vidí jednotlivé efekty, kupříkladu padající sníh, odraz světla ve skle i na kovových předmětech (čemuž nemůže Nintendo vůbec konkurovat). Hlavní programátor Michael Bütner nám prozradil toto: „Použili jsme mnoho z enginu hry *Viper*, navíc jsme do hry integrovali větší část enginu, který Infogames vytvořili pro nintendovskou verzi. Mým hlavním úkolem bylo v posledním měsíci skloubit oba enginy dohromady." Sňatek těchto dvou enginů a jejich pixelů vyústil ve zcela nový vzhled, a to včetně střihových FMV sekvencí, které používají herní modely postav v kombinaci s renderovaným pozadím (jako třeba *Resident Evil*). Když vidíte, jak se postavy zastaví, aby si popovídaly, a pak se zase dají do pohybu, neuvěřitelně to děj plynule posouvá dopředu. XAP rozebrali všechny postavy a znovu je sestavili dohromady - hra je tím značně rychlejší - váš přechod z místa A do místa B je rychlý a plynulý (a to i přesto, že počet polygonů použitých na jednu postavu se v některých případech dokonce ztrojnásobil). Zavedení zvuku v CD kvalitě je něco, co asi zrovna nevyvolá masovou hysterii, ale přináší atmosférickou hudbu a zvukové efekty, které hezkým způsobem doplňují děj. Sama o sobě tato vylepšení nemusejí být až tak úchvatná, ale když je vidíte všechny pohromadě v jedné z 20 misí, z nichž hra sestává, je to něco docela milého.

JAK MOC 'IMPOSSIBLE' JE TOHLE?

PSM zkoumá životaschopnost položek ve špiónském vybavení Ethana Hunta. Mohly by existovat v reálném životě?

KOMUNIKÁTOR



Vždyť jeden takový dnes už vyrábí Nokia. No dobře, je to takový mobilní telefon s klasickým organizérem vjednom. V zásadě lze říci, že bez podobné věcičky se coby agent daleko nedostanete. A všechna ta volání na pobřeží Baltu? Přáli bychom vám vidět ten účet.

Pravděpodobnost: 100%

BRÝLE PRO NOČNÍ VIDĚNÍ



Brýle, s nimiž je možné vidět ve tmě úplně normálně jako v denním světle, patří k běžné výbavě moderního vojáka. Co překvapuje, je miniaturní velikost a papírová hmotnost modelu, který vlastní Ethan Hunt, to už tak samozřejmé není. Asi trochu zapracovala slečna fantazie.

Pravděpodobnost: 89%

SPREJ S PLYNEM



Chcete být uspán plynem z plechovky agenta IMF? Sleeping Gas In CanTM (tedy Uspávací plyn v plechovce) je sice dobrý nápad, ale plynový granát nebo něco na ten způsob by byl pro zneškodnění většího počtu vojáků příhodnější a realitě podobnější.

Pravděpodobnost: 81%

FACEMAKER

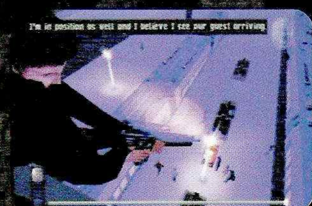


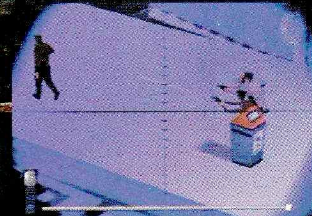
Už vás štvou vaše prasečí očka a nos jako banán? Žádný problém, prostě si najdete nějakou atraktivnější tvář a dotyčnému ji jednoduše šlohněte. Facemaker je přístroj, který dokáže vyrobit masku přesně reprodukující rysy tváře vaší oběti. Toto je čirý výplod fantazie a je to ještě méně věrohodné než Arnoldův převlek za tlustou ženskou v Total Recall.

Pravděpodobnost: 10%

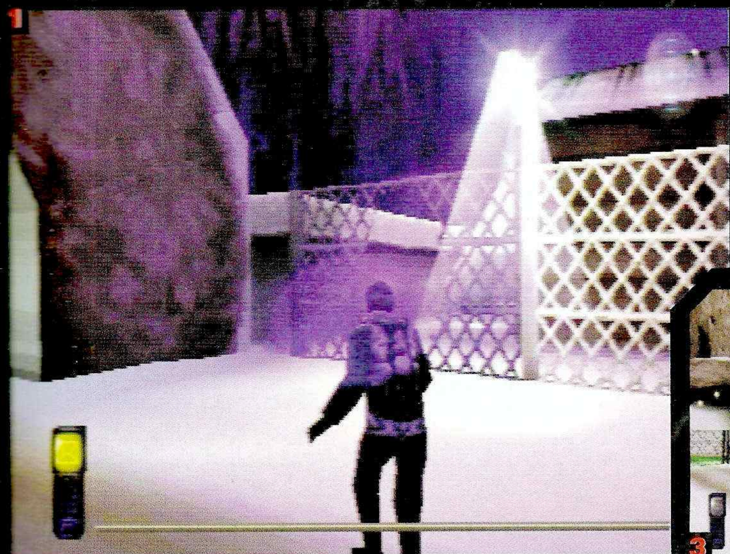
SNIPERSKÁ ALEJ

Příznivci sniperské pušky *Syphon Filtera* jistě ocení, že si budou moci zastřílet i zde, a to už v tréninkové úrovni. Narazit na spiklenecké setkání nebo oddělat nepřátelského odstřelovače, to vždycky potěší. S puškou máte výhodu přesného zamíření, s pistolí se ale střílí lépe než v mnoha jiných akčních hrách ve třetí osobě, protože Ethanova ruka je téměř průhledná, a tak krásně vidíte, na koho zrovna míříte.











[1-2] Je třeba prozkoumat absolutně všechno. [3] Pozor na obrněný vůz. Skončit pod jeho koly není hezká záležitost.

SEZNAMTE SE MISSION: IMPOSSIBLE

FACE/OFF/ON

Nejzábavnější věcí z celého *Mission: Impossible* je přístroj zvaný Facemaker, který umožňuje nabývat identitu jiných lidí. Myšlenka, že místo toho, abyste museli stráže zabíjet, kolem nich můžete jen tak projít, je prostě úchvatná - a je to velmi užitečná věc, uvážíte-li omezenou zásobu munice i zbraní. Škoda, že není více způsobů, jak tuto skvělou věcičku ve hře používat. Co třeba kdyby si Ethan s její pomocí dělal legraci z pana Phelpse? Anebo si vyměnil identitu s ženou v červených šatech? I v reálu by něco takového člověku bodlo.



Johna Travoltu překvapili paparazziové. Hezké vlasy, Johne.



[1] Že by vám tato helikoptéra pomohla v útěku? [2] Ethan je specialistou na všelijaké výbušniny. Umí to s nimi pěkně.

ROZHODNĚ NEBUDEME PŘEHÁNĚT, KDYŽ ŘEKNEME, ŽE NIC JAKO *MISSION: IMPOSSIBLE* PRO PLAYSTATION NEEXISTUJE. JE TO KOKTEJL AKČNÍ HRY, ERPÉGÉČKA A LOGICKÝCH MINIHER.

SCÉNA PÁTÁ: UVNITŘ VELVYSLANECTVÍ

Je čas večeře, Ethan se musí vetřít na formální recepci na zahraniční ambasádě. Chce-li být úspěšný, musí splynout s ostatními hosty, pak má za úkol provést diverzní úkol a získat přístup do sklepa, kde, jak se domnívají vaši nadřízení, je skryto utajované zařízení. Černá vázanka podmínkou, zbraň vyloučena, pane Hunte. Ambasáda a podzemní sklad je místem, kde se odehrávají hned tři mise: v první z nich musíte splynout s hosty a z některých z nich vytáhnout důležité informace, přičemž je životně důležité vystříhat se pozornosti jisté 'femme fatale' v červených šatech. Jste sám a beze zbraně, nezbývá vám tedy než přijmout za své erpégéčkovou strategii ve spolupráci s ostatními agenty, Phelpsem a Dieterem. Je třeba najít špičkové vybavení jako např. The Facemaker, zařízení, které vám umožní sejmout otisk tváře někoho jiného a tu si nasadit jako masku. To je celkem příhodná věc, uvážíte-li, že vaší hlavní zbraní ve hře musí být lest. Podobně jako *Metal Gear* i zde se vše točí kolem toho, co byste měli podniknout jako další krok. Máte se nejdříve setkat s agentem Dieterem, nebo nejdříve budete sledovat velvyslance? Budete se kolem strážce plížit, nebo ho rovnou sejmete? Navíc hodně misí je na čas, a tak se budete muset rozhodovat hodně rychle.

SCÉNA ŠESTÁ: MÍSTO ROZHOVORU S PSM.

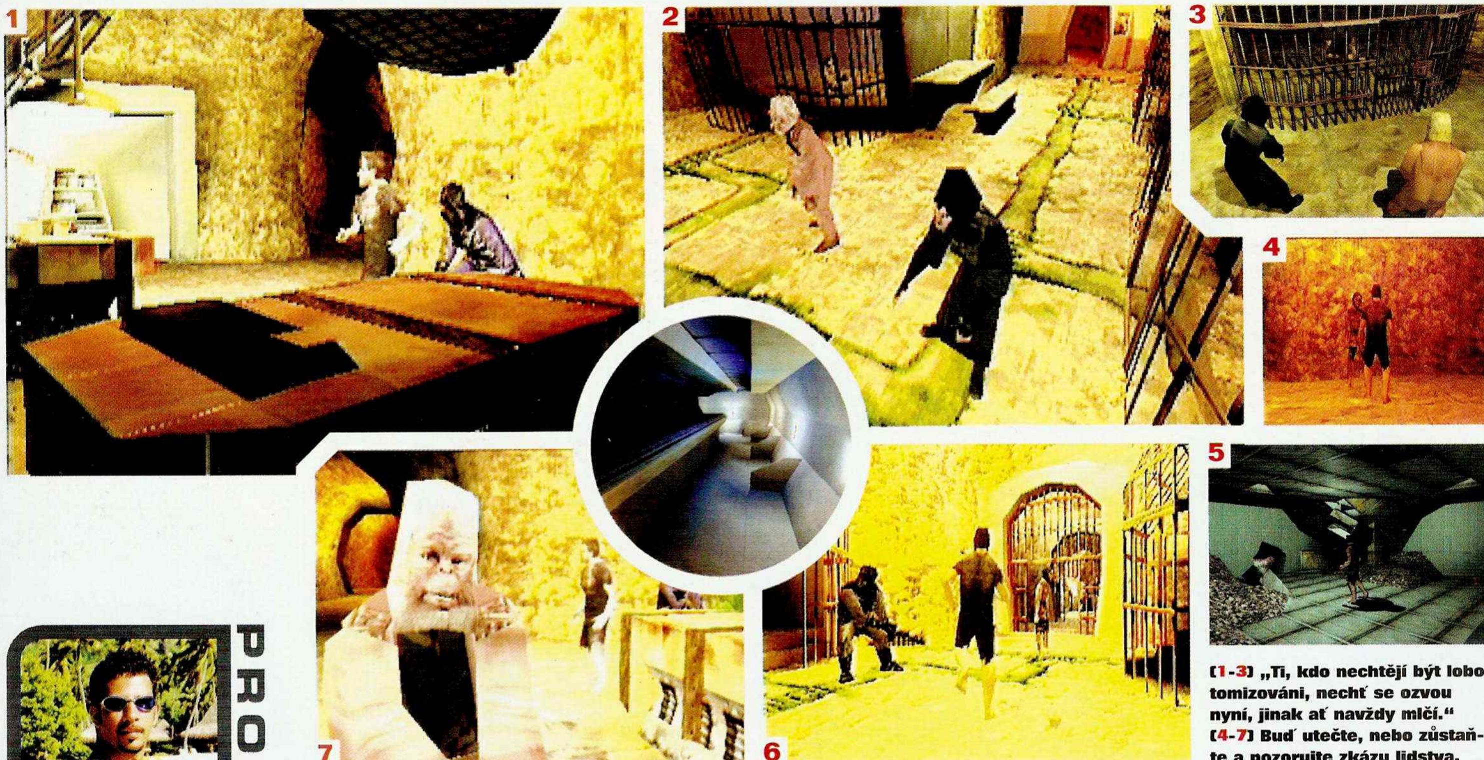
Faktem je toto: hra *Mission: Impossible* vypadá, jako kdyby použila nějaký vlastní stroj na pozměnění tváře. Je to hra, která začala s trojrozměrným enginem nevalné kvality, bez nějakých pozoruhodnějších efektů a proměnila se v elegantní a stylový thriller. Rozhodně nebudeme přehánět, když řekneme, že nic jako *Mission: Impossible* pro PlayStation neexistuje. Je to takový koktejl akční hry, erpégéčka a logických miniher a rozhodně něco zcela jiného než stejnojmenná hra pro N64. Kdo jsou netrpěliví, brzy na svůj sklon doplatí. PSM bude stále ve střehu, ostatně jako všichni správní agenti, aby vás mohl náležitě zásobovat novinkami.

POVĚSTE HO VEJŠ

V jednom z nejhloupějších a zároveň nejnezapomenutelnějších okamžiků z historie filmu visí pan Cruise na trámu mezi kontraagentskými laserovými paprsky. Tuto scénu si teď můžete vytvořit i doma v obýváku, když vedete polygonového Ethana skrze paprsky nejprůzračnějšího světla. Velmi náročná sekvence!

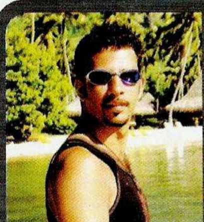


Je třeba se proplést těmito paprsky, aniž byste se jich nebo podlahy dotkli. Stačí jediný špatný pohyb, a je z vás deset deka gothaje.



[1-3] „Ti, kdo nechtějí být lobotomizováni, nechť se ozvou nyní, jinak ať navždy mlčí."
[4-7] Buď utečte, nebo zůstaňte a pozorujte zkázu lidstva.

PROFIL



Cos Lazouras

■ **Zaměstnání:** Producent

■ **Popis práce:** „Mám na starosti všechny aspekty vytváření hry včetně designu, řízení výtvarných prací, ale také rozpočet, časový rozvrh a produkci. A pak je tu ještě spousta dalších věcí jako výzkum, lokalizace, legalizace a spousta jiných zábavných aspektů."

■ **Historie v oblasti her:** „Designoval, vytvářel nebo produkoval jsem skoro ve všech oblastech počínaje Gameboyem a 8 a 16bitovými konzolami přes PlayStation a PC CD-ROM až po stroje, budoucnosti."

■ **Vlivy na tuto hru:** „*Metal Gear Solid* a *Tomb Raider*, kromě jiných. Musím ale poznamenat, že *Planet Of The Apes* je, co se koncepce a realizace týče, jedinečná, takže se nedá jen tak s něčím srovnávat."

■ **Oblíbená hra:** „Myslím, že je to *Centipede*."

PLANET OF THE APES

Někde ve vesmíru se určitě nalézají lepší bytosti, než je člověk!

Styl: 3D adventura
Vydavatel: Fox Interactive
Výrobce: Fox Interactive
Datum vydání: jaro 2000

Chystá se hollywoodský remake velkofilmu Planeta opic z roku 1968. Díky tomuto ambicióznímu projektu se sci-fi klasika stále drží při životě. Podali jsme si Cose Lazourase, abychom se dozvěděli, jaký vliv bude tohle všechno mít na život na Planetě PlayStation.

Popište nám svou hru několika slovy.
Planet Of The Apes je rozsáhlá arkádová 3D adventura se silnými prvky průzkumu prostředí a inteligentními logickými úkoly. Velký důraz tu spočívá na příběhu, který je zajímavě spjat s hratelností. Také je důležité rozvíjení příběhu - najdete tu více než 2000 řádků rozhovorů. Hrdina je sám proti přesile na útěku a jeho jedinou šancí na přežití je zjistit, jak doopravdy funguje podivný svět, ve kterém se ocitl. Snažíme se co nejvíce přiblížit dynamické atmosféře, která stále vyzařuje z klasické filmové předlohy.

Je hra přímo postavená na slavném filmu?
Hra čerpá prvky z prvního a druhého dílu Planety opic, ale také z původní knihy od Pierra Boulleho. Zároveň můžeme považovat naši hru za přepracování prvního filmu. Přestože je však příběh na začátku hry velice podobný, od chvíle, kdy je hrdina (Ulysses = Odyseus) zajat, se začíná v mnohém lišit. Opice jsou mnohem pokročilejší a disponují dokonalejšími technologiemi. Zároveň jsme zachovali mnohé z klíčových postav filmu, jako jsou Zaius, Zira, General Urses a Cornelius.

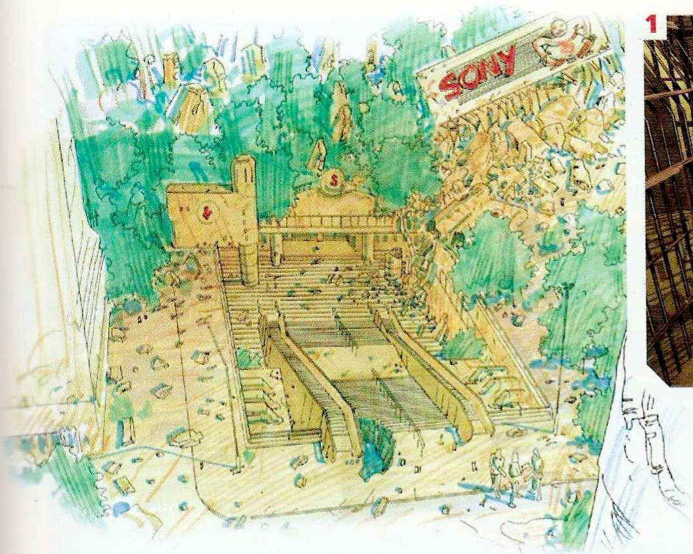
O čem to tedy celé je?
Hra má silný důraz na příběh. Jelikož se točí kolem velkého tajemství, snažíme se prozatím uchovat detaily v tajnosti.

Můžete nám říct, jak rozsáhlá vaše hra bude?
Bude v ní 15 velkých úrovní, z nichž každá sestává ze sedmi podúrovní.

Čím se tento titul bude lišit od ostatních her stejného žánru?
Tím, jaký používáme systém kamery, velmi propracovaným příběhem, nevídanou rozsáhlostí prostředí, interaktivní hudbou a systémem dialogů. Myslím, že se nám tak podařilo vytvořit působivou atmosféru. Jedním z důležitých cílů bylo

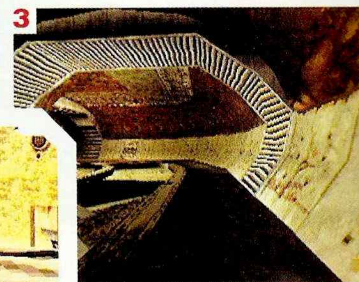


Válečné gorily brzy opět zaplní regály obchodů s hračkami.













[1] Z tohoto místa není úniku. [2-3] Opičí bezdomovec: „Řekl bych, že v kleci v zoo to nebylo zas tak špatný.". [4-5] Ani z tohoto místa není úniku.

dát hernímu světu co možná nejrealističtější podobu. Když například hráč zlikviduje nepřítele, musí jeho tělo ukrýt, jinak ho najdou ostatní a nastane poplach. Stejně tak, když hráč najde zbraň, musí si ji dát přes rameno. Skutečnost, že bude viditelná, může významným způsobem ovlivnit chování ostatních postav. Je tu také několik grafických efektů, které se na PlayStationu dosud neobjevily, a jedinečný systém schovávání se založený na tom, kolik hluku hráč nadělá.

S jakými nepřáteli budeme bojovat?

Vašimi hlavními nepřáteli budou opice. Jsou tu tři druhy z filmu - gorily, šimpanzi a orangutanové - a dva zcela nové. Jednak paviáni (ničemné opice žijící v pustině) a jednak mandrilové (zabijáci pracující pro armádu). Mnohé oblasti budou dále zamořené zmutovanými plazy, vzteklými hyenami, obřími netopýry a spoustou dalších stvoření. Hráč bude litovat, že se do toho vůbec pouštěl.

Jakým způsobem budeme se zmíněnými nepřáteli bojovat?

Ve hře je hlavní ukrývání se a vyhýbání se jim. Ovšem hlavní hrdina má pro nezbytné případy samozřejmě k dispozici slušnou škálu útočných pohybů a možnost používat řadu zbraní: počínaje kameny a kusy dřeva až po plamenomety a supermoderní lasery.

Bude mít kamera ve hře předem stanovené úhly jako třeba hra *Resident Evil*, nebo se bude pohybovat jako ve hře *Tomb Raider*?

Kamera je udělaná tak, aby simulovala filmové techniky, takže se bude otáčet, přibližovat a oddalovat a sledovat pohyb. Budou tu četné prostřihy, jindy kamera zůstane na místě a bude se otáčet, záleží na situaci. Chtěli bychom také zařadit systém druhé volitelné kamery, která by měla sledovat zezadu postavu, jako je tomu u většiny 3rd person her.

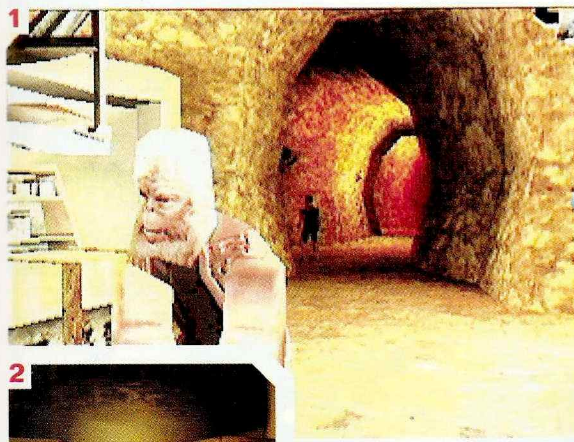
Co je na vaší hře úplně nejlepší?

To je těžká otázka, jelikož hra je hotová tak ze 45%. Nicméně vynikající bude určitě atmosféra a ta, myslím si, bude také nejsilnější stránkou hry.

Můžete nám o hře prozradit nějaké tajemství?

Mezi opicemi dojde ke spiknutí.







[1] Lobotomie zdarma. Nabídka platí jen pro lidské bytosti. [2] Naštěstí pro vás se gorily ještě nenaučily zavazovat si tkaničky na botách.










[1-6] Již od úvodního hvizdu je zřejmé, že v podobě *This Is Football* vyrostla hrám *FIFA* a *ISS* zdatná konkurence. Tihle pánové v dresech skvěle vypadají a neméně dobře se i pohybují. Toto je vskutku Fotbal.

THIS IS FOOTBALL

Je toto opravdu fotbal? Zcela jistě ano!

PROFIL



Dominic Cahalin

- **Zaměstnání:** designér
- **Firma:** SCEE
- **Popis práce:** Odpovědný za celkový design i hratelnost, za to, že všechny nápady budou ve hře fungovat a že budou smysluplné.
- **Zkušenosti v oboru:** „Pracuji v SCEE od samého zrodu konzoly PlayStation. Podílím se na několika projektech dosud přísně utajovaných. Dále jsem dělal na hrách jako *Jumping Flash* či *Porsche Challenge*."
- **Vlivy na tuto hru:** „Chtěli jsme začít na úplně nepopsaný list a na něj nanést vše, co by mohlo přispět k vytvoření dobré, zábavné a přitom originální fotbalové hry. Prostě jsme to chtěli udělat všechno sami od základu, zaměřit se jenom na daný problém, tj. aby hra byla co nejrealističtější a nejzábavnější."
- **Oblíbené hry:** „Hodně mám rád *Turrican* pro Commodore 64."

Styl: sportovní (fotbal)
Vydavatel: SCEE
Výrobce: SCEE
Datum vydání: říjen

V Sony do toho skočili po hlavě a udělali hyper-realistickou fotbalovou hru. Otázkou ovšem je, zda se produktu podaří prolomit pevný dvojblok *FIFA*/*ISS*. Dominic Cahalin se pochopitelně domnívá, že ano. A tak jsme mu položili několik otázek:

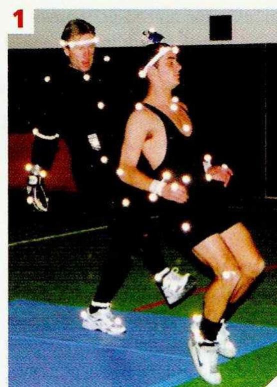
Co je *This Is Football*?
No, je to fotbalová hra, která vystihuje atmosféru a napětí hry mnohem lépe než ostatní produkty na trhu. Je tak realistická, jak to jenom šlo, má velice flexibilní herní engine, jenž je ostatně kompletně jedinečný. Chceme docílit toho, aby lidé, kteří fotbal v reálu hrají nebo se na něj v televizi dívají, měli stejný druh pocitů i z počítačové hry.

Čím se konkrétně liší od ostatních fotbalových her?
My máme za to, že především svou celkovou atmosférou - prostě máte pocit, že skutečně hrajete fotbal. Možnosti volby, které hra nabízí, člověk pochopí na první pohled, což pochopitelně přispívá k celkové přirozenému dojmu. Naprosto ojedinělou věcí je provedení režimu Replay. Jistě každého z vás zaujme i míra pozornosti věnovaná detailům. Když na začátku hry člověk uvidí virtuální stadion, skoro se chce věřit, že je skutečný.

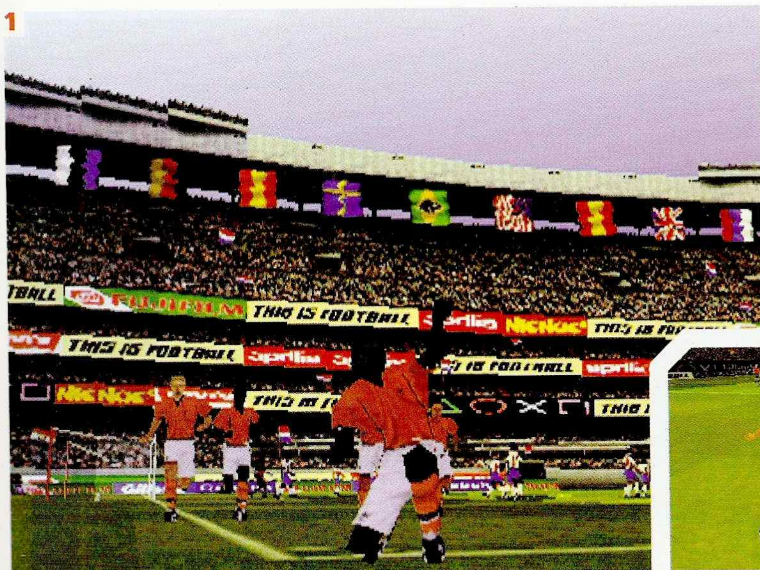
Jakým způsobem jsou ve vaší hře řešeny týmy?
Jsou zde všechny důležité týmy z celého světa - téměř stovka - a pak také evropské první ligy.

Jsou zde nějaké realistické turnaje?
Na 20 soutěží tohoto typu včetně všech těch nejsamozřejmějších. Máme zde verzi mistrovství světa, národní ligy a mistrovství Evropy. Pak všechny důležité kontinentální turnaje, speciální turnaje a také turnaj ve stylu Ligy mistrů. Rovněž zde najdete hodně voleb, které je možné si vybrat dle vlastního vkusu, což v důsledku znamená, že si můžete vytvořit jakoukoli originální soukromou ligu či turnaj a ty poté zaplnit existujícími týmy nebo týmy, které si vytvoříte úplně sami. Je zde speciální turnajová struktura, takže se můžete věnovat zisku všech možných pohárů během jednoho herního celku.

Jakými druhy speciálních pohybů jsou obdařeni hráči?
Hra má jeden zcela originální aspekt - předvedete-li sled několika tlačítek a pak na chvíli stisknete a pustíte, pošle to míč přímo před vás ve vašem sprintu po lajně. To si




[1-2] Rozkoše, jež skýtá jen proces zvaný motion capturing. Všimněte si ping-pongových míčků na těle. Chlapec si užil vydatné dávky pohybu. To všechno jenom pro vás!







[1] Autoři se snažili dosáhnout maximální přesnosti. Toto je maketa Old Traffordu. [2] Shearer v plné akci. Tahle hra je jen pro ostré hochy. [3] Nevíte-li komu přihrát, zkuste míč zašlápnout.

lze načasovat tak, že přitom obejdete i některé obránce. Dále můžete dávat míče do uličky, vystřihnout nějaké ty nůžky, pálit z voleje, dávat míč patičkou, lobovat protihráče, klamat tělem, dělat různé kličky apod. Najdete tu snad úplně všechno.

Můžete nám popsat ovládací systém podrobněji?

Ten systém má několik úrovní „složitosti". Nejlepším příkladem je tlačítko pro krátkou přihrávku. Pokud ho jenom stisknete, pošlete krátký pas, to se naučíte snadno. Stisknete-li stejné tlačítko dvakrát za sebou, výsledkem bude rychlá naťážečka na jeden dotek. No a až se seznámíte s touto možností, možná přijdete na to, že když tlačítko stisknete a podržíte, hráč, jemuž přihráváte, si míč zpracuje a vy si podržíte kontrolu nad původním hráčem, což vám umožní naběhnout si do výhodného postavení, kam by vám spoluhráč mohl míč poslat. Použitím stejného tlačítka a stiskem R1 docílíte kolmé přihrávky. Tudíž jedním tlačítkem lze dělat až pět různých věcí - to znamená, že i někdo, kdo si vezme pad do ruky poprvé, může hned začít hrát, ovšem že se navíc může neustále zdokonalovat a nakonec si i vytvořit vlastní styl hry. Žádní dva hráči nejsou totožní - proto je naprosto úchvatné hrát v režimu pro více hráčů.

Co takhle stadiony - zakládají se na skutečných předlohách?

Od začátku jsme chtěli udělat opravdu dobré stadiony čistě z toho důvodu, aby byly strhující a obrovské. Pak vše, co se zde odehrává, působí velice realisticky. Naším cílem byla hra, která bude spíše atmosférická než čímsi ve stylu arkád.

Jak autentická je hra?

Co se týče navození stejných pocitů jako při fotbale ve skutečnosti a zachycení samotné podstaty fotbalu, pak nemáme konkurenci. V otázce hratelnosti se odvažuji říci, že díky jedinečnému systému přihrávek a ovládání hra vyvolává dojem skutečného fotbalového zápasu. Co se týče obsahu a podobných věcí, pak lze myslím říci, že hráči se podobají těm z ostatních her, jenom jsou detailněji propracovaní. Navíc zde máme spoustu týmů a soutěží. A i někdo, kdo svůj oblíbený tým ve hře nenajde, si může tento tým během pouhé půlhodinky udělat, a to včetně všech detailů.

Základem jsou mezinárodní, nebo národní soutěže?

Obojí. Máme zde mezinárodní turnaje, mezinárodní klubové soutěže, různé evropské ligy a také Ligu mistrů.

Co onen režim Replay, na který jste tak pyšní?

Ten je vlastně jednou z nejlepších věcí na celé hře. Snad vás nezmateme natolik, abyste si pak nemysleli, že se díváte na skutečný opakovaný záznam v televizi. V tomto režimu lze dosáhnout detailnější grafiky, která naplno odhalí úžasnou kvalitu designu. Vše je navíc maximálně plynulé. Jeden z našich programátorů, Paul, vyvinul systém, který je vlastní pouze této hře a který zajišťuje, že nezávisle na rychlosti animace si vše udržuje svou plynulost. Troufám si tvrdit, že v replay náš engine naprosto exceluje.

Máte tam nějaké dobré komentátory?

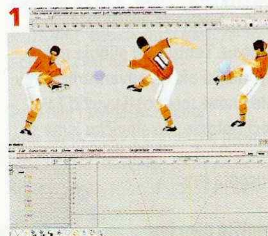
Od samého začátku jsme chtěli mít Cliva Tilselyho, což se nám také podařilo a jsme tomu rádi. Po celé Anglii se těší obrovskému respektu a jeho komentář skutečně zní jako komentář, který člověk slyší z televize. Rovněž je zde spousta skrytých komentářů, většinou ve formě vtípků.

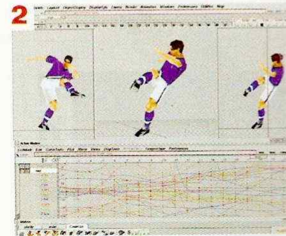
Co sudí a čároví? Rozhodují vždy správně?

Jsou zde tři úrovně přesnosti sudích přísní sudí, rozumní a slepí.

Povězte nám nějakou tajnost, kterou jste nikomu neprozradil.

Kolegovi Rasseenovi motion capture sedí dokonale. 





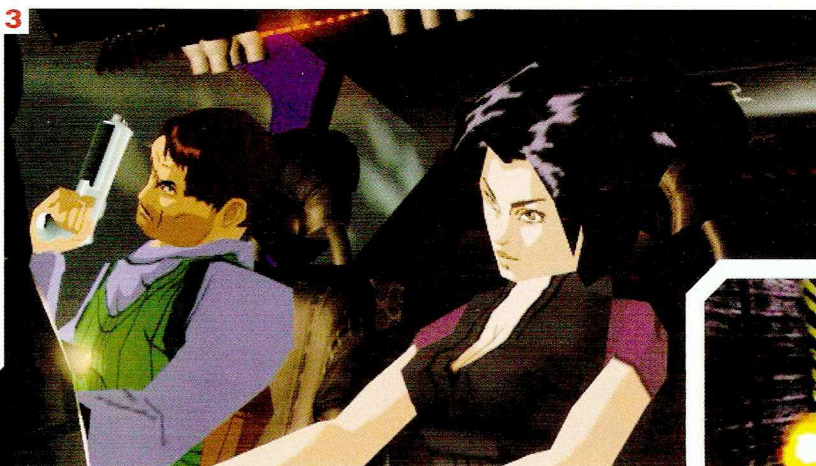




[1-2] Takhle to vypadá v zákulisí - dát dohromady dobrou fotbalovou hru je prostě fuška. [3] Celý programátorský tým se usmívá jen pro naše foto. Bohužel, do dvou úplných manšaftů jim schází tři lidi. [4] Clive má do fešáka daleko, ale hlavně že dobře komentuje.

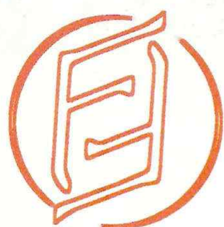








[1 -4] Futuristický letecký dopravní prostředek s ozbrojenou ženou za řízením. Zní to jako Vetřelec, ale není to Vetřelec. Je to ještě mnohem horší místo: je to Hong Kong.



FEAR FACTOR

Velké trable v Malé Číně?

Styl: 3D adventura
Vydavatel: Kronos
Výrobce: Kronos
Datum vydání: Vánoce

Budeme mít možnost proniknout do struktury Triád, a to za pomoci revolučního nového titulu od Eidosu. Tento titul slibuje nejen vynikající akci a adventurní prvky, ale i nové možnosti využití FMV technologie. Ke slovíčku jsme si přizvali Johna Zuur Plattena, producenta hry.

Popište nám hru několika slovy.
Je to hybrid akční hry a adventury, který umisťuje trojrozměrné postavičky do plně animovaného světa. Hra obsahuje četné lokace, jež bude muset hráč prozkoumat, logické problémy a spoustu nepřátel k likvidaci. Naši hrdinové se pohybují v prostředí jakési alternativní reality Hong Kongu. Jejich cílem je unesení dcery vůdce největší a nejsilnější Triády (čínská mafie) ve městě. Hráč bude ovládat tři vojáky, které jsme pojmenovali Hana, Glas a Deke. Každá z postav má v ději jinou motivaci, jiné zvláštní schopnosti a jinou sadu zbraní.

Obsahuje *Fear Factor* nějaké nové prvky hratelnosti, které se v jiných hrách vůbec nevyskytují?
Řekl bych, že nejvíce jedinečným aspektem hry je to, že se odehrává v prostředí, které žádná jiná hra tohoto žánru ještě neměla. Vše je zde dynamické a v neustálém pohybu, protože jsou lokace vlastně neustálým proudem FMV. Prostředí má možnosti, grafiku a prvky hratelnosti, které bylo možné zakomponovat do hry jedině díky použité novátorské technologii. Například: v první lokaci se Glas střetne s helikoptérou. Glas je obvyklá 3D postava pohybující se v reálném čase na pokyny hráče, ale všechny ostatní elementy této sekvence jsou součástí předem animovaného pozadí.

Co je na hře to nejlepší?
Zmínil bych se o dvou věcech. Jednak je to způsob,

PROFIL

John Zuur Platten

- **Zaměstnání:** Producent, šéfdesignér, ředitel a scénárista.
- **Popis práce:** Plést se lidem do práce.
- **Historie v oblasti her:** *Johnny Mnemonic*, *Battlezone* a *Ultima IX* pro PC. *Cardinal Syn* pro PlayStation.
- **Vlivy na tuto hru:** *Ghost in the Shell*, *Tomb Raider*, *Resident Evil*, všechny filmy Johna Woo a Jackieho Chana.
- **Oblíbené hry:** *Resident Evil 2* a *Starcraft* na PC.







[1 -3] Tahle kočka je váš člověk. Je krásná, talentovaná, mladá a velmi dobře umí střílet. Takovou mít doma.






[1] Co je to za chlapa? Že by hongkongský Dejdar? [2-3] Žhavá akční adventura. Něco jako Steve McQueen ve Skleněném pekle.

jak se podařilo dosáhnout integrace příběhu a hratelnosti. A jednak samotné postavičky, které jsou viditelně inspirovány stylem anime, a přesto vypadají velmi jedinečně.

Bude hra motivovat hráče k opakovanému zahrání?
Ve *Fear Factor* budete vystaveni několika výzvám. Rozhodnutí, které v průběhu hry učiníte, bude mít vliv na další vývoj příběhu. Hra obsahuje tři naprosto odlišné konce, proto máme důvod věřit, že i hráč, který jednou hru dokončil, bude mít chuť se k ní vrátit.

Ovlivní *Fear Factor* nějakým způsobem vývoj budoucích her?
Domnívám se, že naší největší inovací je zmíněný zvláštní engine, který jsme nazvali Cinemation. Tento engine je schopen pohodlně kombinovat realtimeový pohyb a prerendorovanou animaci způsobem, který je nevídaný. Tato technologie poskytuje ještě hodně prostoru pro další využití. Jsem si jistý, že v budoucnu ji mnoho vývojářů naplní novými nápady a myšlenkami.

Jakým způsobem řešíte ve hře pohyb kamery?
Veškeré pozadí bylo vytvořeno na SGI systémech v programu *Alias*. Když už jsou jednou lokace hotové, lze je používat i jako trojrozměrné modely. Nastavíme kamery a pak vytváříme renderovaná pozadí. Když je všechno hotové, můžeme potřebná data přesunout z *Aliasu* do trojrozměrného prostoru hry.

Použili jste v grafice ještě nějaké jiné inovace?
Naším hlavním cílem bylo vytvořit z *Fear Factor* vynikající herní zkušenost. Současně jsme se snažili vytvořit grafiku, která bude co možná nejpůsobivější. Jelikož jsou všechna pozadí ve hře cinematika, jsou plná nevídaných detailů. Čím více se soustředíte, tím více si jich bude všímat. Uvidíte detailní exploze helikoptér, hořící vesnice a několik opravdu strašidelných scén inspirovaných starou čínskou mytologií.

Na který aspekt hry jste vy osobně nejvíce pyšný?
Na způsob, jak je sjednocen příběh s hratelností. Kladl jsem maximální důraz na logiku hratelnosti, aby vycházela naprosto přirozeně z daného příběhu. Všechny rébusy a způsoby jejich řešení pocházejí z našeho světa. Ve *Fear Factor* hvězdičky nebo drahokamy sbírat rozhodně nebudete.

Proč by si hráč měl zvolit ze všech podobných her právě *Fear Factor*?
Mě vlastně moc konkurence her nezajímá. Pokud se *Fear Factor* ujme, bude to proto, jak jsme ho vytvořili. Přál bych si, aby se všem dobrým hrám dostalo pozornosti, kterou si zaslouží. Respektuji všechny dobré konkurenční tituly, protože vím, jak hrozná práce to je.

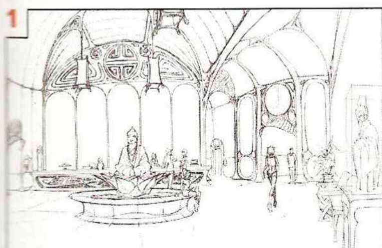
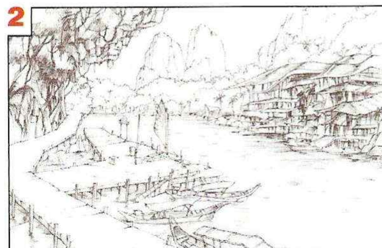
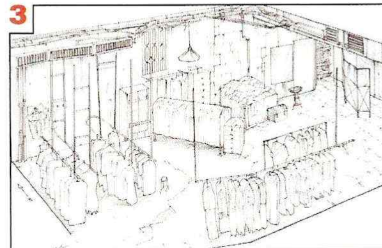
Můžete popsat hloubku, počet levelů a podobně?
Hra má něco kolem pěti set lokací, které se nachází v celkem šesti různých světech. Obsahuje přes dvacet pět realtimeových postav a více než patnáct různých zbraní.

Odvážil jste se vy sám proniknout do světa Triád?
Majitel naší firmy Stan Liu pochází z Hong Kongu. Většina mého průzkumu spočívala v tom, že jsem ho zval na obědy.

Ovlivnily hru nějaké filmy?
John Woo, James Cameron, John Woo, Oshii Mamoru, John Woo, Ridley Scott, John Woo, Wes Craven a John Woo.

Prozradíte nám něco tajného o *Fear Factor*, co jste ještě nikomu nepověděl?
Těsně před koncem hry se jedna z hratelných postav promění v úhlavního nepřítele a budete ji muset zničit. Ovšem stane se to pouze v jednom z možných scénářů.



[1-3] Před tím, než byla vytvořena detailní pozadí pro hru, někdo je musel nakreslit.

[1] Betonový osel je jedna z nejničivějších zbraní. [2] Štědrý večer v režii válečných žížal. Zachraň se, kdo můžeš! [3] Pozor na jed. [4] Výborná polévka z očních bulv. Specialita naší kuchyně.









WORMS: ARMAGEDDON

Bezpáteřní, růžová a militaristická háďata hlásí masový návrat.



PROFIL

Martyn Brown

■ **Povolání:** ředitel vývoje a výkonný producent *Worms: Armageddon*

■ **Popis práce:** „Mým úkolem je dohlížet na vývoj jako celek. V reálu to znamená rozhodovat, co budeme a nebudeme dělat a s jakou strategií."

■ **Historie v oblasti her:** „Původní hry *Worms*, (9 platforem, k nimž patří i nejlépe prodávaná playstationová verze), X2, *Worms 2* a teď i *Worms: Armageddon*. A tady v Týmu 17 pracuji ještě na jednom super tajném projektu."

■ **Vlivy na tuto hru:** „Hry Worms a dále sny a noční můry členů týmů."

■ **Oblíbená hra:** „Je jich hodně. Moje hráčské chutě jsou velice rozmanité, ale obdivuji Sida Meiera a zábavné strategie typu *Railroad Tycoon* nebo *Civilization*. Všechno záleží na tom, jakou mám právě náladu, ale skoro vždycky mi dělá dobře rychlá logická akce, jako třeba *Bust-A-Move*.

Styl: logická strategie
Vydavatel: Team 17
Výrobce: Hasbro
Datum vydání: listopad

Worms: Armageddon, další díl ve velmi úspěšné řadě multiplayerových her bude, jak jsme byli ujištěni, větší a lepší než kdy předtím. Martyn Brown nám ho přiblížil z pohledu obratlovců.

Popište nám hru několika slovy.
Worms: Armageddon je hra, ve které se mísí akčnost, strategie i prvek nahodilosti. Můžete ji hrát 20 minut, ale také 20 hodin, a žádné dvě hry nebudou stejné. Je to zábava bez konce. Mohou tu soupeřit až čtyři týmy, a ať ji hrajete, jak chcete, jakmile ji vyzkoušíte, už se neodtrhnete. Nikdy se jí nenasytíte.

Osamělí hráči se mohou prodírat nekonečnými úrovněmi a bojovat o přežití, zkoušet své schopnosti v závratných výškách nebo se vydat na 40 speciálních misí, které jsme pro ně připravili. Oproti první hře je tu mnohem více rozmanitých prvků, zbraní, voleb a hodin hratelnosti.

Jaké jsou hlavní rozdíly mezi původními *Worms* a touto hrou?
Je jich tolik, že opravdu nevím, kde mám začít. Je důležité si uvědomit, že *Worms: Armageddon* je nejnovějším zpracováním hry, která prošla vývojem několika let, a je výsledkem bohatých zkušeností.

Vizuálně hra hodně připomíná kreslené filmy, a to díky tisícům fází animace, které jsme použili, abychom *Worms* vdechli život. Rozšířili jsme také arzenál - v první playstationové hře bylo pouhých 25 zbraní, zatímco nyní budete moci vybírat ze šedesáti.

Opravdu tvrdě jsme zapracovali na jemných přechodech herní logiky - na tom, jak věci vypadají, jak fungují a jak se hrají. Nezbyl kámen na kameni. Díky dodatku tréninkových úrovní a pro single-player se hra stala skvělou zábavou i pro jednoho hráče, což prvnímu dílu značně scházelo. A jak se dá očekávat, je tu všechno dokonalejší. Dokonalejší pro-

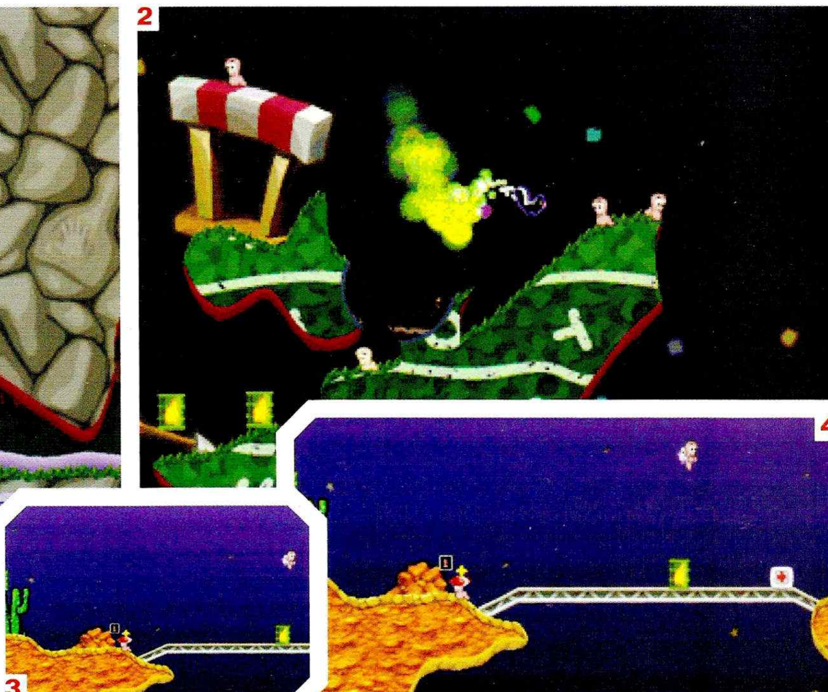


THE END OF THE WORM IS NIGH



[1] Umělec dumá nad svou paletou a pak v záchvatu náhlé inspirace namíchá zbrusu novou barvu. Nazývá jí žížalí růž. [2] Další scéna na náhodně vykresleném pozadí.





[1-4] Pick-upy, power-upy a zbraně hromadného ničení v rukou bezobratlých militaristických fanatiků. „Bacha kluci, jde sem rybář!"

středí, zvukové efekty, úrovně, hudba, skvělá videa a spousta dalších legračních zvukových stop.

Kdo původně přišel s nápadem bojovat s žížalami?
Tím šílencem, který to má všechno na svědomí, je Andy Davidson. Dneska už je v ústavu.

Na jaké nové zbraně se můžeme těšit?
Mými favoritkami jsou ve *Worms: Armageddon* věci, které jsme nazvali následovně: Old Women (stařeny), Super Sheep (super ovce), Aqua Sheep (vodní ovce), The Holy Hand Grenade (posvátný granát), Concrete Donkey (betonový osel) a Skunk. Každý si oblíbí něco. Já třeba nedám dopustit hlavně na Holy Hand Granade.

Jaké nové metody jste se rozhodli použít pro přesun žížal po obrazovce?
Pro přesouvání se je důležité umět se hlavně plazit, ale přidali jsme k němu několik nových gymnastických úkonů, jako je třeba *salto vzad. Díky nim je přemisťování mnohem snazší.* Můžete navíc používat i trysky a padáky.

Povíte nám něco o hloubce, množství úrovní a tak podobně?
Hra jde tak hluboko, jak si jen můžete přát. Může si vytvořit milióny náhodných úrovní nebo můžete hrát některou z asi 50 standardních úrovní, které jsme vám připravili. Budete muset použít tolik různých strategií, technik a metod, že vám hraní zabere celé týdny, měsíce, a možná i (jako v případě původní hry) roky.

Co způsobuje, že se od hry nemůžete odtrhnout?
Nemám tušení. Kdybychom na to měli recept, uplatnili bychom ho všude. Je to asi proto, že nikdy nehrajete dvakrát stejnou hru. Existuje tu mnoho různých herních stylů, nemůžete za výsledek nikdy úplně ručit, a tak dostanou šanci všichni.

Co jste vylepšili na grafice?
Rozdíl mezi původní hrou a *Worms: Armageddon* je propastný. Aby dosáhla plynulého a kresleným filmům podobného vzhledu - na rozdíl od malých a kostrbatých obrázků jako v originálu - používá grafika hry tisíců fází animace. Žížaly jsou větší a mají mnohem detailnější charakterizaci. Mnohem rozmanitější jsou i pozadí.

Jistě nechybí delikátně renderované FMV sekvence?
Ovšem. Je tu soubor klipových gagů, které přerušují hraní. Dostanete se k nim přes titulní obrazovku a věříme, že se stanou hodně populární.

Proč by si měli ti, kdo už vlastní *Worms*, pořídit i *Worms: Armageddon*?
Protože původní hru prostě vyautuje, a to ve všech oblastech - vzhledem, zvukem i hratelností. Nabízí více možností, více zábavy v režimu pro jednoho hráče a vynikající *zábavu až pro čtyři*. Jsou to *Worms* nového tisíciletí.



SEZNAMTE SE | DINO CRISIS

MIKAMISAURUS REX!

***DINO CRISIS* JIž dupe nablízku. STEPHEN PIERCE SI UDĚLAL VÝLET DO TOKIA, okoštoval japosnká pitíčka a EXKLUZIVNĚ si poklábosil s hororovým géniem SHINJI MIKAMIM.**

Kolem hory Fuji leží zalesněná oblast nazývaná Jukai. Čas od času se najde skupina dobrovolníků, která tento les pročesává. Dobrovolníci jsou vyzbrojeni noži. A těmi odřezávají oběšené sebevrahy.

Tak to v Japonsku prostě chodí. Úspěch a čest je vším - neúspěch si naopak žádá oběť nejvyšší. Okna hotelů od prvního patra nahoru se nedají otevřít. Má to svůj důvod. Školáky, kteří špatně prospívají nebo nemají na akademické ambice do nich vkládané, jejich vrstevníci vyloučí ze své společnosti. Dělníci pracují těžce a dlouho. Pijí. Potácejí se domů. Uniformované Lolity se kolem potulují ve skupinkách. Jejich krátké sukénky a dlouhé podkolenky neodmyslitelně patří k tokijskému koloritu. Vidíte je v kreslených filmech. Najdete je v komiksech. A objevíte je i v poličkách obchodů s druhořadými PC-hrami. Mladiství dělníci je kupují po kilech. Statistiky únosů a znásilnění dosahují v Japonsku závratných výšek. A stále stoupají. Je to země, kde se jedí syrová kuřata. Země záchodů splachujících na fotobuňku. A také, což není nic překvapivého, země hororových her, kde se se ctí bojuje o holý život.

Dino Crisis od Capcomu je nejnovějším příkladem z této oblasti. Jsou to slepenci mnoha zásadních titulů, jako jsou třeba *Alone in the Dark* a *Tomb Raider*, přičemž pojivem je vždy lepkavá krev. A ovšem, nejlepším a nejvlivnějším představitelem tohoto herního odvětví, kde se nervy napínají jako struny, je producent



zmíněné hry Shinji Mikami. Jak hra *Resident Evil*, tak *Resident Evil: Director's Cut* a *Resident Evil 2* vyklíčily ze semínek v jeho mysli, a to on jimi naočkoval miliony lidí. Prozatím ale byly hony na oživlé mrtvoly odloženy stranou (jenom na chvíli, do vydání *RE3*). Namísto nich se hráči, kteří se rádi bojí, mohou těšit na boj a úprky před všelijakými odrůdami dinosaurů, kteří jsou za prvé mnohem rychlejší než zombie, za druhé si libují v trhání masitých věcí na kusy, za třetí disponují prvky sociálního chování a za čtvrté jsou velice dobře vědecky doložení.

Co je to za hry, které přejíždějí konečky nervů rezavými žiletkami. Proč toužíme po vizuálním vzrušení videoher, které v nás neustále vyvolávají pocit strachu o naše adoptované digitální já? „Hrůza je pro každého velice intenzivním pocitem," podotýká Mikami, když ho PSM zpovídá v jeho kanceláři v Osace - tři hodiny cesty raketě podobným vlakem od Tokia. „Tvůrce hry může experimentovat s novými metodami lekání lidí, a pokud jsou efektivní, vyděsí vás, ale příjemným způsobem, protože jsou naprosto bezpečné, vždyť jde jen o zábavu. Můžete být uprostřed dění, ale když vypnete počítač, vrátíte se do reality," dodává. V *Dino Crisis* se hráč vžívá do role Reginy, členky jednotky speciálního nasazení. Naše hrdinka je svůdná, energická kráska v elegantním bojovém obleku bez rukávů. Hra, viditelně poučená filmovými postupy, má pozvolný průběh. Atmosféra. Je. Vystavěná. Asi. Takhle.

Regina spolu s nevelkým týmem ozbrojených spolubojovníků odlétá na ostrov Ibis, aby zjistila příčiny





Malá šelma, schoulená v malinovém sirupu. Mezitím Regina vyrušila jejího většího bratříčka - utíkej, nebo z tebe nadělá šunkové nudličky do salátu!

SEZNAMTE SE | DINO CRISIS









(Ve směru ručiček z leva) Budova Capcomu v Osace. Digitální kamery za neuvěřitelné ceny. Šílenství v halách Patchinko. Svůdný rychlovlak.

žmizení profesora Kirka (a jeho následného se znovuobjevení po třech letech). Vědátor se údajně zabýval „principy čisté energie," ovšem kvůli pozastavení financování přestal podávat zprávy. Brzy po příjezdu se tým rozdělí a Regina zůstane sama. Pak uslyší vzdálené kroky, jekot a střelbu kulek. Pachatel po sobě zanechá jen rozlámaný plot a louže krve. A také ozvěnu podivně skřípajících kroků.

„Neříkám, že playstationové hry dokáží nahánět větší strach než třeba filmy nebo romány, ale určitě jsou hodně přesvědčivé díky principu interaktivity," uvažuje Mikami. „Hráči přímo před sebou na obrazovce vidí, co se děje, a díky tomu, že se musí rozhodnout pro určitou variantu, jsou mnohem víc zatáhnuti dovnitř. Filmy samozřejmě působí pasivně, na druhou stranu jsou v současnosti obrazově působivější. Romány těží z představivosti. Ve skutečnosti se nemůžete rozhodnout, které z těchto médií je nejstrašidelnější."

O svém novém výrobku má ale Mikami dost přesné představy. „Styl *Resident Evil* nahání hrůzu určitým způsobem - jde o horor postavený na strachu z všudypřítomné smrti. Vašim úkolem je tam hlavně přežít. *Dino Crisis* je spíše hra o panické hrůze. Je to mnohem méně specifický druh strachu, protože pořádně nevíte, co je třeba dělat. První dinosaurus se před vámi objeví v perfektním načasování, v onom jediném okamžiku, kdy nabudete falešného pocitu, že máte věci pod kontrolou. Uvidíte, že nemáte. Když budete hodně duchapřítomní, tak využijete nové tlačítko pro obrat o 180° a okamžitě vezmete nohy na ramena. Pak následuje další šok, na který nebudete z předchozích her připraveni - chcete sice utéct do bezpečí, ale existuje tady vůbec takové místo? Brzy zjistíte pravý význam slova panika."

Dino Crisis je bezpochyby nový druh hry, ale nelze tvrdit, že nevděčí mnohému hrám *Resident Evil*. Je tu opět herní perspektiva napodobující filmovou kameru a grafika z toho temnějšího konce barevného spektra. *Crisis* zároveň může nabídnout spoustu novinek. Grafické zpracování textur kůže prehistorických plazů je pojato ve stylu nejnovějších her pro PC. Výsledkem je, že i když se díváte na potvoru z menší vzdálenosti, její detailnost nepoklesne. Ani jediný polygon nevyčuhuje a vše vypadá mnohem přirozeněji. Velký význam má také interaktivnost prostředí - která byla třeba v případě her *Resident Evil* hodně omezená. Můžete rozstřílet stůl, skopnout mapu ze zdi apod. Pocit je tedy opět o něco reálnější. Technika kamufláže při nahrávání jednotlivých částí prostoru - sekvence, kdy se otvírají dveře - zůstává podobná, ale i tady došlo ke změně. Regina při těchto sekvencích zůstává na obrazovce, a když je například zraněná, je stále patrné, že kulhá. Z nástrojů se nám zdá nejvíce zajímavé vystřelovací lano, na kterém se jako Batman můžete přehoupnou z místa na místo.

K vylepšením hry chtěl co říct i samotný Mikami. „Na první pohled poznáte, že se grafika rapidně vylepšila. Je to kompletní 3D prostředí a pohyblivější kamery. Navíc se na hru můžete dívat dinosaurovýma očima - takže v některých scénách se díváte z pohledu netvora. Hodně efektní to je, když vás zrovna honí úzkými koridory." Jedním z vašich úkolů ve hře je to, že máte přijít na kloub domnělé čisté energie prof. Kirka. Zjistíte, že dinosauři jsou vlastně výsledkem jeho experimentů.

V cestě vám samozřejmě bude stát celá škála už zmiňovaných hrozivých (dino) ještěrů (saurus). PSM měl tu čest seznámit se s velociraptorem, tyrannosaurem a létající odrůdou zvanou pterodaktyl. Ovšem dozvěděli jsme se, že se tu v zákoutích ostrova ještě skrývají dva další druhy ještěrů. Na toto téma a o tajemství skrývajícím





Další plaz, který si usmyslel, že bude laškovat s naší hrdinkou. Netuší však, že je tu smrtelná past v podobě laserových paprsků.

Dějiny paniky

Zlo má nové jméno - a to zní Shinji Mikami. Zde je v kostce jeho zlověstné dílo.

Resident Evil

První oltář, kde obětí byly probuzené mrtvoly. Když se mrtví dají na pochod, je čas pro příchod jednotky S.T.A.R.S. Můžete zastavit zabíjení, nebo prohrát tuto bitvu.



Resident Evil: Director's Cut

Totéž co předchozí hra, jen blíže představám svého tvůrce. Asi.

Resident Evil 2

Příběh pokračuje. Úkolem je pobít více zombií než kdykoliv předtím a zachránit si kůži před roztodivnými netvory, jež mají více končetin, než je zdrávo.

Dino Crisis

Mrtvoly se na chvíli vrátily na odpočinek do hrobu. Je toto okamžikem zrodu nového hrůzného seriálu?

Resident Evil 3

Obyvatelstvo Raccon City se k životu opět probudí letos v prosinci. Zahrát si tentokrát budete moci v roli Claire.

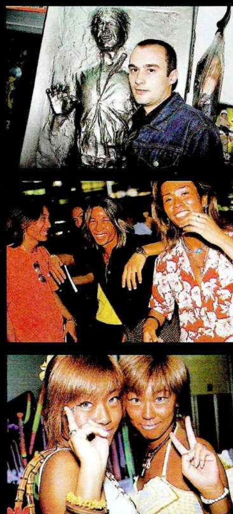


„Neříkám, že playstationové hry dokáží nahánět větší strach než třeba filmy nebo romány, ale určitě jsou hodně přesvědčivé díky principu interaktivity."

Shinji Mikami

SEZNAMTE SE | DINO CRISIS





(Ve směru ručiček z leva) Hře Dino Crisis se dostává posledních úprav, zatímco Pierce pózuje s nějakým fešákem a bláznivě oblečené děti vládnou ulicím.

se za Kirkovou prapodivnou destilací se Mikami nechtěl příliš rozšiřovat - „To vám nemůžu prozradit, protože to ve hře hraje důležitou roli." Co se tedy dozvědět můžeme? „Jsou tu tři druhy závěru," vyzrazuje tvůrce. „Dosáhnout jednoho z nich bude velice obtížné. Abyste se k němu prokousali, budete hru muset hrát několikrát. Ten bude určen jen těm nejtrpělivějším. Ostatní dva jsou středně obtížné. Po prvním zahrání si také hráč bude moci vybírat ze tří kostýmů. Jedním z nich bude například kožený oblek jeskynního člověka." A mnohem osobnějším tónem dodává: „Je to dobrý pocit, když můžete lidi navnadit, ale zároveň je těžké jejich očekávání naplnit. Ujišťuji vás, že to není nic jednoduchého." Na tom musí něco být, protože po pouhých několika pohledech na *Dino Crisis* si řeknete - prostě *Resident Evil* s dinosaury. Právě tito dinosaurové ale mají hru povznést na vyšší úroveň.

Hra samozřejmě hodně připomíná Jurský park. To, jak se netvoři pohybují, je prostě úžasné. Přešlapují, poskakují, chvilku se zastaví, než se sehnou, atd. A přitom všem mlátí ocasy a ohýbají páteř tak, že jsou to pravděpodobně nejautentičtěji vypadající stvoření, která kdy PlayStation generovala na obrazovkách hráčů. „Ano. Základní myšlenku jsme si vypůjčili z Jurského praku," říká Mikami, „ale to není zdaleka vše. Když jsme chtěli, aby dinosaurové vypadali přirozeně a aby se správně pohybovali, museli jsme nastudovat hodně informací ze světa živočichů, jako jsou krokodýli, hadi a medvědi - prostě ti, kteří se jim v určitých ohledech podobají. Osobně jsem hodně času strávil pozorováním divokých zvířat a došel jsem k závěru, že když spojíme dohromady tři zmíněné druhy, dostaneme věrohodný dinosauří pohyb." Mělo použití dinosaurů nějaký vliv na volbu 3D prostředí? „Ano, mělo. Je to něco úplně jiného než *Resident Evil*, jelikož dinosauři se pohybují mnohem rychleji než zombie. Měli jsme pocit, že 3D prostředí to bude ilustrovat nejlépe." Kousky, které zelení obři na obrazovce předvádějí, skutečně značně přesahují obvyklou videoherní normu. V jednom klíčovém momentu se Regina rozhlíží po zdánlivě pusté místnosti. Nic se nehýbe. Vypadá to skoro nudně. Pak se náhle skrz stěnu s hrozivým rykem proboří tyrannosaurus a začne na vás hrozivě útočit. Zdá se, že zásahy kulek z vaší pistole mu nijak zvlášť nevadí.

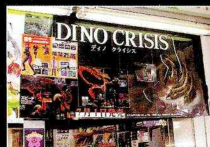
Když už mluvíme o zbraních, zkušené hráče série *Evil* asi nepřekvapí, že se tu porůznu válejí různé zbraně. Mezi ně samozřejmě patří i veledůležitá brokovnice. Medikit zamezí neblahým následkům, jež plynou z příliš podrobného studia tesáků. Klíče a jiné vymoženosti se válejí kolem a čekají jen na to, až je zdvihnete a správně aplikujete na jinou část hry. Tak pokračujete kousek po kousku a přibližujete se cíli. Není třeba říkat, že stejně jako ostatní produkty Mikamiho i *Dino Crisis* disponuje obsáhlým inventářem. Abyste si svoje vymoženosti uchovali v bezpečí, máte slot s názvem Item, dále volbu Equip, s jejíž pomocí předměty používáte, dále Mapu a také volbu Mix, která vám umožní předměty kombinovat, aby byly efektivnější (a la *TR 4*). Oproti minule byl v této hře použit trochu jiný vizuální přístup, ale funkce inventáře zůstává v podstatě stejná. *Dino Crisis* byl vydán 1. července 1999 v Japonsku. Byl u toho i zástupce PSM při procházce po Akihabaře, „elektronickém městečku" v Tokiu, kde ty nejmenší mobily seženete za pár babek a nejnovější DVD přehrávače za poloviční cenu, než je obvyklé na našem kontinentu. Ohlas, který hra *Dino Crisis* vzbudila, je obrovský. Obchody lemovaly plakáty, dema běžela na obrazovkách, které stojí po obvodu obchodů, a lidé trpělivě vystávali dlouhé fronty, aby si mohli zahrát. Zeptali jsme se,





V *Dino Crisis* se mísí složité hlavolamy a filmový děj.

Akihabara



Ve východním Tokiu se nachází čtvrť zvaná Akihabara. Označuje se také jako 'městečko elektroniky' a je to úžasná směs bazarů a nejdokonalejších high-tech megastorů, jaké můžete ve sluneční soustavě objevit. PSM tu spatřil malilinké, nádherně stříbrné mobilní telefony (tvarované přesně pro ruce školou povinných dívek), které se tu prodávaly za stejnou cenu jako kšiltovka. Luxusní přenosné DVD přehrávače, které by u nás vyšly na sumu kolem sedmdesáti tisíc korun, tu jsou k mání sotva za polovinu.
A ovšemže *Dino Crisis*. Desetitisíce *Dino Crisisů* na hromadách, před obchody v koších, téměř na chodníku. Většina výloh byla vyzdobena dinosauřími plakáty a lidé, přestože déšť toto míst proměnil v pochmurnou scénu z Blade Runnera, stáli ve frontách, aby si demo hry mohli vyzkoušet na jedné ze stovek konzol stojících v dlouhých řadách za sebou. Věřte nám - místo jako Akihabara nikde jinde nenajdete.





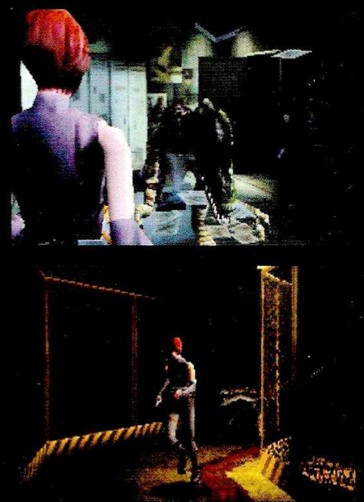
„Je to dobrý pocit, když vybičujete očekávání fanoušků hororových her na maximum, ale je velice těžké tato očekávání následně naplnit."
Shinji Mikami

SEZNAMTE SE | DINO CRISIS



Množství barev, vzorů a orientálních detailů, okázalost a přeplácanost, která pokrývá ulice Tokia, snadno skryje kulturu, která se žene za oceněními a úspěchy, ale za neúspěch platí cenou nejvyšší.

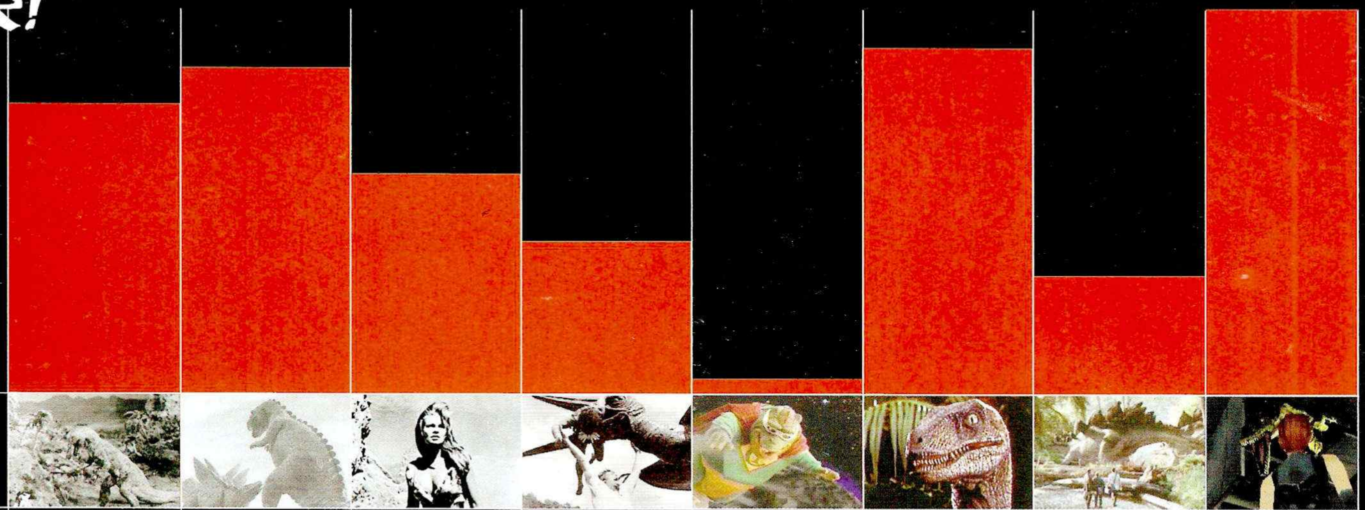
zda se - odmyslíme-li si japonské texty - opravdu jedná o stejnou verzi, která se před Vánocemi dostane i na pulty obchodů v Evropě. „Japonská verze disponuje automatickým zaměřováním," říká Mikami, „ale v evropské verzi jsme jej vypustili, aby byla hra obtížnější. Důležité bylo, aby to působilo co nejpřirozeněji, a myslím, že se nám to v obu verzích povedlo." Zastávka na kávě nám dává příležitost prohlédnout si kybernetické tokijské prostředí. Díky naprosto šílenému tempu, spěchu a spletitosti můžete snadno přehlédnout jednotlivosti místního života. Díky výstřední módě vypadají místní děti jako karikatury západu. Haly Patchinko jsou nacpané různými týpky hrajícími jakousi odnož pinballu, kteří horečně sbírají jakési ocelové nábojničky, aby je pak vyměnili za peníze. Kalhoty do půl lýtek. Pokorné ženy. Uklízečky stojící v četách na zastávkách vlaků, odhodlané pustit se lopatkami do odpadků na nástupištích. Mikami si očividně není vědom toho, jak tuto podívanou vnímají naše západní oči, ale zdá se, že je v tuto pokročilou denní dobu ochoten bavit se o *Dino Crisis* trochu otevřeněji. „Doufám, že *Dino Crisis*, stejně jako dříve *Resident Evil*, bude natolik dobrý, aby zplodil další pokračování. Chtěl bych do něj dostat více dinosaurů. A také bych chtěl, aby se to celé odehrávalo v džungli. Prozatím na pokračování stále říkám ne, ale každý mě tady v Capcomu přesvědčuje, že bych se do něj měl pustit." A s tím se Stephen King světa her loučí a mizí v pulzujícím městě. Stane se jedním z deseti milionů lidí, kteří jsou právě teď na cestě domů. A zanechává nás, abychom rozjímali o dalším sendviči a velice, velice dlouhém zpátečním letu.



Hroziví netvoři, skvělá hra. hra Dino Crisis hned první den vyprodala všechny zásoby.

Graf-osaurus

3D studio, či latex? Dinosauři v dějinách filmu nebyli vždy tak krásně plynulí jako dnes. PSM prozrazuje své hodnocení několika nejslavnějších děl s touto tématikou.



1925 – ZTRACENÝ SVĚT
Dnes už patří minulosti, ale tito neskuteční ještěři s připevněnými rohy z tvrdého papíru donutili fanoušky k výkřikům hrůzy.

1954 – CESTA DO PRAVĚKU
Výborný československý příspěvek do galerie prehistorických příběhů. Film klade větší důraz na didaktickou stránku, ale občas vás postraší. TV evergreen.

1966 – ONE MILLION YEARS BC
Raquel Welch v šortkách z kůže byla asi větším magnetem než dinosaurové, ale film zůstal dodnes populární. Ovšem v recesistických kruzích.

1975 – THE LAND THAT TIME FORGOT
Tesáky v pokřivené tlamě se v tomto filmu cení často, ale jinak tyhle oživlé fosílie patří mezi nejméně zábavné v dějinách filmu.

1991 – DINOSAURS
Průhledná satira na americkou kulturu - v podstatě to mělo být něco jako Simpsnové odsouzení k zániku. Není to ani zábavné, ani moudré a ani populární.

1993 – JURSKÝ PARK
Spielberg si získává ještě věčnější slávu a tleskají mu miliony dinofilů i obyčejných lidí. Příběh má sice své nedostatky, ale to filmu na působivosti neubere.

1997 – ZTRACENÝ SVĚT
jenže nevstoupíš dvakrát do téže řeky. Tahle starořecká moudrost sice neplatí vždycky, ale v tomhle případě se hodí. Film si vydělal a to je tak všechno.

1999 – DINO CRISIS
Po pětašedesáti miliónech let strávených ve vrstvách křídy, začíná nová epocha virtuálního života dinosaurů. Je to epocha interaktivní války s námi.

TONY HAWK'S PRO SKATER

Ve světě velkých skejťáků není čas na prkotiny. Letíte jako orel, kroužíte líp než baletka a ohýbáte páteř jako koktejlové brčko.

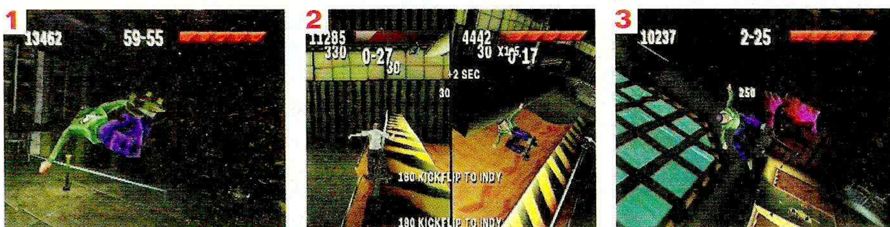


[1-3] „Skatebarding není žádný zločin," odmlouval své matce Tony. [4-5] Časový limit omezuje počet prvků, které předvedete. [6] Zaboha si nemůžeme zapamatovat, jak se tenhle trik jmenuje.

Kdyby hra *Tony Hawk's Pro Skater* zobrazovala zranění stejně realisticky jako *Bushido Blade*, na konci každého kola by z vašeho skatera zbyla jen třesoucí se hmota posetá krvavými šrámy. To je snad důvod, proč bylo do názvu zařazeno slovíčko 'Pro', není to totiž nic pro amatéry, měkká srdce a kolínka s fajnovou kůžičkou. Je to skateboardová hra, kde se vám snadno může přihodit, že zemřete. Jistěže tu nenajdete žádnou příšernost napíchnutou na železných kopích, ale pokud se vydáte na skok přes kaňon trochu nešikovně nebo se pustíte ze svahu prudšího, než jsou vaše dovednosti, není vyloučeno, že skončíte předčasně. *Tony Hawk's Pro Skater* je k hráči mnohem méně tolerantní než kamarádský *Street Skater* (PSM 13, 8/10), zároveň vám nabídne větší arény, více rozmanitých fíglů, značně interaktivní prostředí a několik velmi atraktivních úkolů.

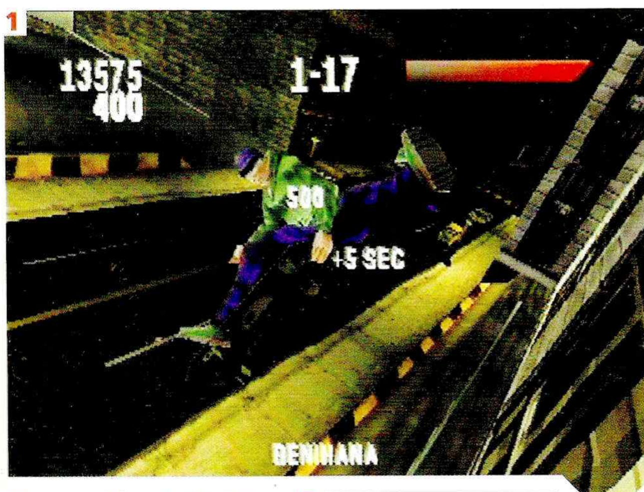
I pouhý grinding (ježdění po hraně nebo po zábradlí) je mnohem těžší, než se zdá, bez správné nájezdové rychlosti a seskoku skončíte na svém zadečku schovaném v širokých kalhotách. Zvládnutí působivějších parádiček vám bude trvat ještě mnohem déle, jelikož vás od kotrmelců může zachránit jedině přesná rychlost, správně dlouhé podržení tlačítka pro skok a perfektní poloha prkna při odskoku i doskoku.

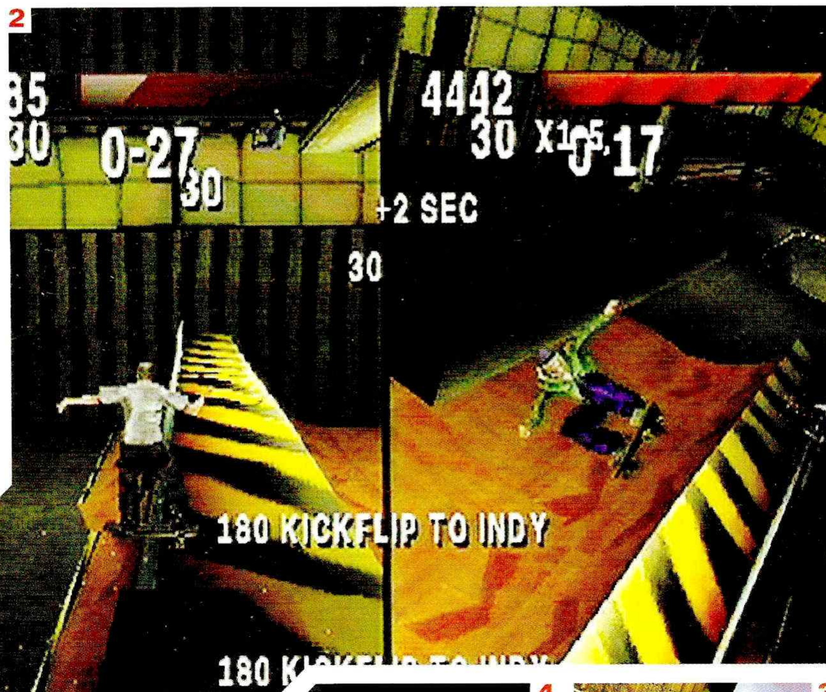
Tato raná verze hry není bez problémů. Je místy až sadistická,



[1] Fialová a zelená zrovna letí. [2] Režim pro dva hráče. [3] Bacha na televizi.

■ VÝROBCE:	Neversoft	■ ZEMĚ PŮVODU:	USA
■ VYDAVATEL:	Activision	■ STYL:	sportovní (skateboarding)
■ DATUM VYDÁNÍ:	prosinec	■ POČET HRÁČŮ:	1 nebo 2









[1-6] Od chvíle, kdy roku 1979 skončila skateboardérská kariéra členů redakce PSM s 12 palcovými plastikovými prkny, šel vývoj této sportovní kultury daleko kolem nás. Přesto jsme si tuhle hru zahráli strašně rádi.



trestá vás za sebemenší chyby, ale do očí bijící ignorování gravitace nechává bez povšimnutí. Další věcí, která vás určitě rozčílí, bude kamera. Ta totiž přeskakuje a otáčí se, takže na chvíli nevíte, kde je nahoře a kde dole, což se vám často stane osudným. Zpočátku strávíte tak hrozně dlouhou dobu pokusy odlepit se od země, že začnete pochybovat, jestli všechny ty sarapatičky a parádičky, o které se pokoušíte, vůbec hra zná. Houževnatá trpělivost pak ale bude bohatě odměněna!

Navzdory tradici je hra zajímavá hned od první, relativně nejjednodušší úrovně, která se odehrává v jedné škole v Miami. Na začátku každého sektoru si můžete vybrat, do jak obtížného úkolu se chcete pustit. Přejete si 20 000 nebo 40 000 trik-bodů? Budete sbírat všechny svítící checkpointy? Nebo se snad chcete pokusit přejet všechny piknickové stoly v okolí? Teď to možná nezní tak zajímavě, jako kdybyste měli projet ďábelskou zatáčku nebo předvést parádičku v deseti metrech nad zemí, ale neotřesitelnou kvalitou všeho v *Tony Hawk's Pro Skater* je právě atraktivnost. Až si uvědomíte, že proti vám stojí i samotné koleje, že i bazény a mosty jsou nemálo riskantní a musí se k nim přistupovat s respektem, bude každé ▶







[1] Krvavě rudý bar. [2] Téhle konkrétní parádičce se říká 'Ollie'. [3] Velikánský raketový výskok!

STARÁ ŠKOLA

Hned v první úrovni *Tonyho Hawka* si užijete spoustu most a dlouhé jídelní stoly. Tady budete poprvé pilovat jídelních stolech, ale největší lahůdkou by měly být zábavy. Odehrává se ve škole, kde naleznete tělocvičnu, spoustu triků. Některé vaše choutky uspokojí ježdění po dlouhé skluzy po hraně a akrobatické kousky na křivolakých zdech.





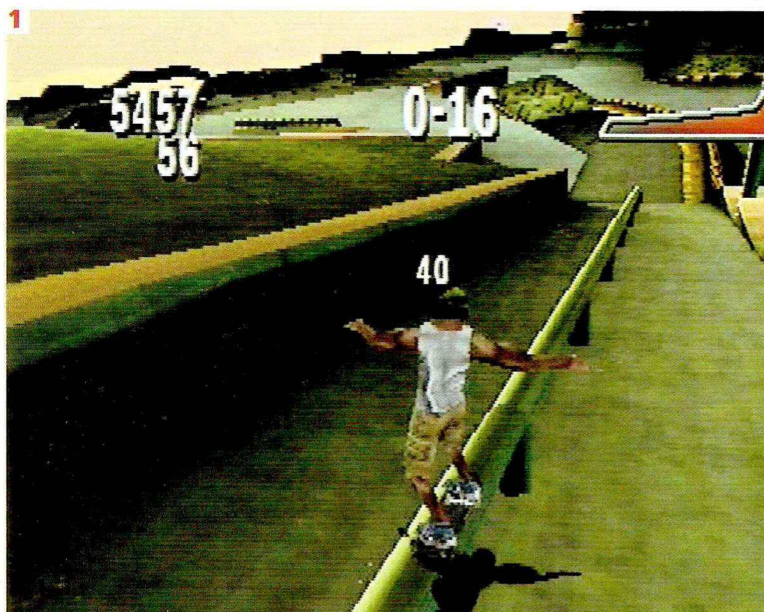




Ve hře je šest samostatných arén, kde si můžete hrát, a k tomu tréninkový plac, kde se mohou hráči naučit základním dovednostem.

TONY HAWK'S PRO SKATER

1



2



3



4



6



5



[1]Žádný poklidný život v bačkorách a s fajfkou. [2] Tomu se říká stylový trik. [3] A ještě jeden navrch jako prémie pro čumily. [4-6] Body dostanete hlavně za kousky, které odporují zákonům gravitace.

▶ úspěšné odlepení se od země mimořádným zážitkem.

Skutečné učení začne ve chvíli, kdy najdete dráhu nebo U-rampu, která vám dodá rychlost, a vy si budete moct rozšířit repertoár parádiček. Na rozdíl od *Street Skateru*, kde byly funkce jednotlivých pohybů předem určeny, vás *Tony Hawk's Pro Skater* kdykoliv nechá zkoušet rozmanité kombinace a vesele s vámi praští o zem vždy, když se přeceníte.

Pokud se opravdu chcete předvést (nebo prostě nakupit značné množství bodíků) musíte naplnit sloupec triků tak, že předvedete sled parádiček, aniž byste upadli. Vypracujte se až na žlutou barvu a pak váš boarder zazáří a budete se s ním moci pustit do neskutečných kousků, které si může, bez neodvratné jistoty pádu, dovolit jedině Tony a několik dalších boarderských hvězd na světě. Věříte, že může člověk létat? Až zvládnete Christ Air, určitě uvěříte.

Na *Tony Hawk's Pro Skater* najdete jednu neocenitelnou odlišnost, a tou je možnost rozsáhlé interakce s prostředím. Můžete projet sklem výlohy, užít si obří skoky z balkonů, vyjíždět po sochách, otvírat dveře nebo proskakovat světlíky. Na rozdíl od všech jejích skateboardových předchůdkyň, budete při téhle hře mít pocit, že svět je vaším hřištěm a jediným omezením vašeho počínání jsou vaše dovednosti na prkně. Můžete se pustit na jakýkoliv povrch, používat zděné rampy, které vás vynesou do zapomnění, nebo sjíždět dolů střemhlav po betonových schodech. Dál se hra může pochlubit (pokud to má ještě zapotřebí) polygonovým zpracováním Tonyho a dalších osmi boarderů. Nechybí hvězdy typu Runa Giftberga, Geoffa Rowleye, Andrewa Reynoldse a Kareema Campbella a každý z nich si zachovává svůj individuální styl.

Soundtrack vašich jízd tvoří zejména autentické melodie od kapely Primus. Podpůrný hluk dodali Unsane a Rocket From The Crypt. Zkrátka a dobře, i když to vždycky nejde jako po másle, určitě tu není nic, co by boarderům lezlo krkem.

Tony Hawk's Pro Skater je tak úzce zaměřená hra, že je skoro netaktní připomínat, že pokud si chce získat širší publikum, bude se muset snížit úroveň obtížnosti, a že přehrávání bude chtít trošku vypilovat. Jedná se o vážnou komplexní skateboardovou hru, která zvýší poptávku po skatování na pevném povrchu stejně, jako kdysi *Cool Boarders* zvýšila popularitu sjezdovek.

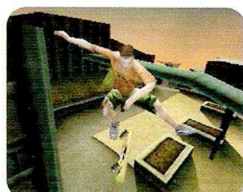
Pete Wilton 

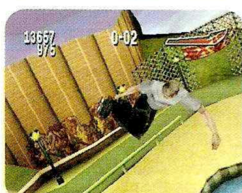
VĚŘILI BYSTE, ŽE ČLOVĚK DOKÁŽE DOKONCE LÉTAT? AŽ UVIDÍTE „CHRIST AIR", BUDETE VĚŘIT!

OPAKOVAČKY

I když funkce Replay vyžaduje od programátorů ještě hodně úsilí, už teď přináší několik momentů vrcholného vzrušení. Například fantastické momentky deset metrů nad zemským povrchem, častěji však kotrmelce, po kterých končíte na zemi, s pusou plnou písku. Je to věru nádherný mix geniálních triků a bolestných proher.











PLUSY

- Velice rozmanité a krkolomné parádičky.
- Autentický pouliční feeling.
- Excelentní grafika.
- Naprosto dokonalé interaktivní prostředí.

MINUSY

- V této verzi je přehnaně obtížná.
- Replay potřebuje vypilovat.

PŘEDBĚŽNÉ UPOZORNĚNÍ

Některé hráče může odradit přílišná obtížnost, ale PSM se domnívá, že *Tony Hawk's Pro Skater* představuje pro virtuální boardery na celém světě velký krok kupředu. Už byl nejvyšší čas, aby se tímto žánrem začal někdo vážně zabývat. Neversoft vytvořili skvělou hru, která dokonale simuluje vzrušení skatování. Nemůžeme se dočkat finální verze.

THE X FILES

Pravda se neskrývá někde venku. Je uvnitř vašeho PlayStationu. Jak se tam dostala? Můžete poděkovat firmám Fox a Sony.

Je smutným pravidlem, že hry založené na filmové licenci bývají ještě méně zábavné, než kdyby vám nohy ukousala masožravá prasata. Bývají to takové narychlo uplácané, nedopečené projekty, jimž často chybí ona zvláštní vlastnost, které si dovolujeme říkat hratelnost. Ovšem je třeba rovnou přiznat, že existují čestné výjimky, jako například nedávný *Phantom Menace*, kterého doufejme budou následovat slibované *Tomorrow Never Dies* a *Mission: Impossible.*

Když se nám do ruky dostaly čtyři blýskající se černé disky se hrou založenou na fantasmagoriích agenta FBI s velkým nosem a posedlého teoriemi spiknutí, hned jsme si položili jednoduchou otázku: jaká že jsou playstationová *X-Files*?



Jejich předobrazem není film, který jsme shlédli loni v kinech, nýbrž spíše samostatný příběh z televizního seriálu. Vám připadla role dříve neznámého agenta FBI jménem Wilmore. Mulder i Scullyová jsou ve hře pochopitelně také, ale jejich roli nikdy nehrajete. Navíc se přihodilo to, že náš milovaný pár někam zmizel. Vy je máte najít, pochopitelně s pomocí svých, rutinou zocelených instinktů a několika dobře známých tváří ze seriálu. Hned předešleme, že si při tom hledání váš joypad moc neužije - čeká ho jenom samé klikání na to či ono. Médium, skrze které svůj úkol plníte, totiž zcela vylučuje jakýkoli prudší pohyb, jako je třeba běhání a skákání. Celá hra je složená z videosekvencí filmové kvality. To může vyvolávat samozřejmé obavy, jelikož jak všichni víme, FMV byla v minulosti hojně zneužívanou náhražkou za skutečnou hratelnost, a tak složit celou hru jen z FMV sekvencí se může jevit jako holé šílenství. Přesto je po technické stránce od samého začátku zřejmé, že *X-Files* jsou kvalitní. Obraz videa je překvapivě ostrý a jasný. I skutečnost, že se firmě Fox podařilo přesvědčit hvězdy seriálu, aby se projektu propůjčily, nelze nazvat jinak než úspěchem. Pro hru byla zvolena nejrůznější místa nacházející se ve stejném vancouverském okrsku jako první díly seriálu, herecký projev většiny zúčastněných je prost amatérismu, který se s podobným typem her tak často spojuje. Agent Wilmore má sklony k hysterii: často má vyšinutý pohled, nakloněnou hlavu, se kterou neustále pokyvuje. A také najdete některé úžasné scény s kolegou Cookem, kterého jak zjistíte, ani chudáka nelze brát příliš vážně.

1


3

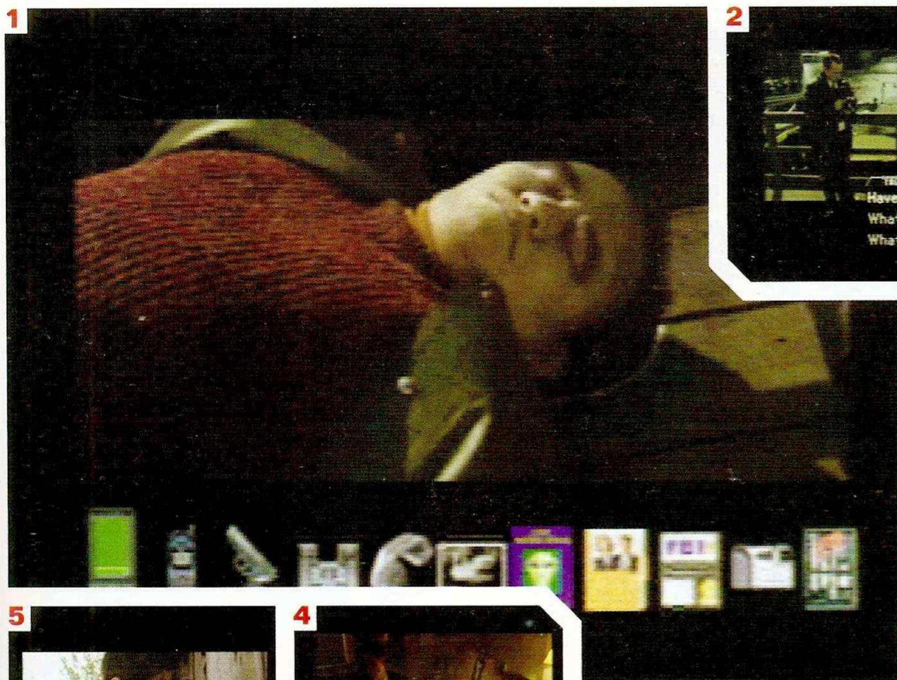
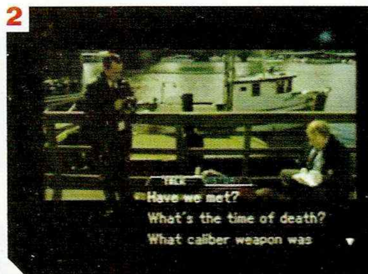

2


[1] Agent FBI Wilmore, to jste vy. Strašně divnej patron. [2] Mulder a Scullyová teoretizují o spiknutích až do úplného zblbnutí. [3] A toto je Skinner, populární plešoun.

> SKUTEČNOST, ŽE SE FIRMĚ FOX PODAŘILO PŘESVĚDČIT HVĚZDY SERIÁLU, ABY SE PROJEKTU PROPŮJČILY, JE ÚSPĚCHEM.

Hra má ovšem celou řadu problémů, které lze identifikovat jak z rané verze, kterou jsme měli k dispozici,

■ VÝROBCE:	Hyperbole	■ ZEMĚ PŮVODU:	USA
■ VYDAVATEL:	Fox Interactive/SCEE	■ STYL:	point'n'click adventura
■ DATUM VYDÁNÍ:	září	■ POČET HRÁČŮ:	1





[1] Muž. Mrtvý muž. [2] Se soudním lékařem není žádná legrace. [3] Teď vám položíme několik zákeřných otázek, madam. [4] Ústřední duo ve vedlejší roli. [5] Vy. Za stolem.

tak na pécéčkové ostré verzi, jež byla k dispozici už dávno. Hratelnost tu je až neuvěřitelně omezená. To je dáno hlavně skutečností, že sestává výhradně z FMV sekvencí, má velmi omezené dialogové možnosti i vizuální efekty. Můžete dělat pouze to a to, což vám časem začne zákonitě lézt na nervy. Zastaralým se jeví i rozhraní typu point-and-click. Postup hrou je v důsledku nudný: důkladně prohledáte každý prostor, do něhož se dostanete, vyčerpáte všechny možnosti, jež vám nabízí dialogové okno, posbíráte, co se posbírat má, prohovoříte s každou osobou všechna nabízená témata a jdete do další místnosti. Následkem takového způsobu hry je kromě nudy i vznik bizarních hádanek.

Například - chcete-li získat přístup ke svému vlastnímu počítači, musíte znát heslo. To se ovšem jen tak lehce nedozvíte - musíte se pro něj vrátit do svého bytu! A tak důležité vybavení každého agenta, jakým bezesporu jsou zbraň a průkaz FBI, se jen tak povalují v otevřeném šupleti vašeho stolu.

Ovšem je třeba zdůraznit, že tato hra si na nic nehraje (no není to roztomile?): byla od samého začátku pojímána jako interaktivní epizoda seriálu, v němž stojíte v centru dění a máte se ponořit do role hlavního hrdiny. Každopádně si myslíme, že máme právo říci - to nebyl úplně vynikající nápad. Nemáte na vybranou než příběh detailně následovat. Na druhou stranu třeba u *Final Fantasy VII* lineární zápletka vůbec nevadila. Skutečně skvělá je každopádně atmosféra, která opravdu dokáže člověka přesvědčit, že je uprostřed děje. A přestože Mulder

SKUTEČNĚ SKVĚLÁ JE ATMOSFÉRA, KTERÁ DOKÁŽE ČLOVĚKA PŘESVĚDČIT, ŽE JE UPROSTŘED DĚJE.

a Scullyová se objeví pouze na posledním disku, už sám fakt, že se podařilo zařídit, aby se Duchovny a Andersonová spolu s dalšími herci ve hře vůbec objevili, je, jak bylo řečeno výše, velký úspěch a přispívá k celkovému dojmu ze hry.

Fanatičtí příznivci seriálu budou téměř určitě ze hry nadšení, aniž by jim vadilo, že hra působí vzhledem k nejnovějším trendům našeho oboru dosti zastarale.

A jako vždy i zde se zdržíme definitivního soudu až do doby, kdy budeme mít k dispozici konečnou verzi - což bude už v příštím čísle.

Jes Bickham 





NÁZOR

⊕ PLUSY

- Jsou to Akta X!
- Hrají zde samy hvězdy seriálu.
- Obraz je velmi kvalitní.

⊖ MINUSY

- Složené výhradně z FMV sekvencí.
- Repetivní děj.
- Nesmyslné hádanky.

PŘEDBĚŽNÉ UPOZORNĚNÍ

Byť skutečně nabýváte dojmu, že jste v samém středu dění, je hra až trestuhodně pomalá, značně omezující a v dialozích skýtá málo možností. Příběh je příliš lineární. Mohlo by to skončit tak, že to bude nakonec hra pouze a jenom pro horlivé fanoušky seriálu.





[1] Váš šéf. Nikdy se neusmál. [2] Musíte si sehnat slabší žárovku.



Surreální pouťová střelnice jménem Point Blank má druhé pokračování.

Úskalí většiny střílleček navržených pro světelnou pistoli spočívá v tom, že když opadne počáteční vzrušené brnění žaludku z toho, že můžete rozstřílet všechno, co vám přijde do cesty, uvědomíte si, že co do hloubky se mohou měřit maximálně tak s louží, která zůstane po letní přeháňce. *Point Blank 2* je hra, která se tento nedostatek upřímně pokouší překonat, a to pomocí široké škály metod a taktik střílení.

Co se celkového pojetí týče, je identická s původní hrou. Hlavní hráčovou činností je neustálé střílení na jednotlivých atrakcích v jakémsi lunaparku, kde nenajdete ani jediného drogového barona či teroristu (s výjimkou těch na pohyblivých terčích). Najdete tu tutéž nenapodobitelnou grafiku, stejný styl hudby i rovnocennou hratelnost. Stejně jako první hra se skládá z mnoha střeleckých úkolů různé obtížnosti, z nichž každý trvá plus minus 20 sekund. Netestuje se pouze přesnost, ale také rychlost a rozhodnost, a dokonce v jednom místě i schopnost rychle sčítat a odečítat. Jednou tu budete rozbíjet spoustu neonových nápisů a bezprostředně poté se před vámi objeví podivný příkaz „Oholte alespoň sedm ovcí!". Takhle to tu prostě odjakživa chodí.

Většina miniher jsou zbrusu nové a jejich škála je opravdu rozmanitá. Přesto vám spousta z nich bude připadat jaksi povědomá, a to proto, že to jsou jen updatované verze sektorů z první hry. Hlavní zdokonalení oproti původní hře představuje ovšem velké množství volitelných režimů - a obzvlášť pro více hráčů. I když hru může hrát najednou pouze dvojice hráčů, pokud vám nevadí hrát ji na kola, může v ní soupeřit najednou až

1


2


[1-2] Více miniher, než si můžete přát.

1


2


3


4


[1] Strefíte-li se do nesprávné barvy, přijdete o jeden život. [2] Střílet na ovečky. Copak se to dělá? [3] Proměňte rodinný domek v kůlničku na dříví. [4] Vedle jak ta jedle!

■ VÝROBCE:	Namco	■ ZEMĚ PŮVODU:	Japonsko
■ VYDAVATEL:	SCEE	■ STYL:	střílečka
■ DATUM VYDÁNÍ:	září	■ POČET HRÁČŮ:	1 až 8











[1-6] *PB 2* se snaží překonat únavnou jednotvárnost střílleček množstvím nejnemožnějších miniher. PSM našel obzvláštní zálibu v likvidování neonových nápisů.

osm *Point Blank*-erů. Režim Party nabízí spoustu her pro dva až osm hráčů, k nimž patří třeba Turf War (zní to jako něco, co provozují pouliční gangy v LA, ale je to mnohem zábavnější) a Team Battle. Druhý zmíněný režim dokonce ukládá prohrávajícímu týmu pokuty, jako třeba: „Chtěl bych 20 terčů, pronto!“ Ano, pane! Stejně jako v původní hře si nejvíce zábavy užijete v současných soubojích dvou hráčů (člověk proti člověku). Nejlepší je v tomto případě zvolit Point Blank Castle, který nabízí tradiční režimy Versus, Endurance a Arcade. Tréninkový režim vám nabízí 11 různých střeleckých úkolů, každý ve čtyřech úrovních obtížnosti, od procvičovací po nemožnou - což samozřejmě není třeba brát doslova, jen musíte být hodně dobří, rychlí, přesní atd. Ale přestože hraní jednotlivých her přináší výbornou zábavu, po chvíli neustálého střílení na různé cíle začne hra ztrácet na působivosti. I přes všechny možné režimy, jak pro jednoho, tak pro více hráčů, se ve hře neděje nic jiného, než že se střílí. Dokonce ani hra Theme Park, která se snaží spojit jednotlivé úrovně jakýms takýms příběhem, ve kterém nechybějí ztracené princezny a které vyžadují, abyste se propletli bludištěm nebo řídili ponorku, nemůžou prohloubit mělkost principů žánru.

HLAVNÍ HRÁČOVOU ČINNOSTÍ JE NEUSTÁLÉ STŘÍLENÍ NA JEDNOTLIVÝCH ATRAKCÍCH.

Verze, kterou měl PSM možnost okusit, byla téměř ostrá.

V Namcu se očividně rozhodli, že s *Point Blank 2* nebudou riskovat, a tak nás asi žádná převratná, či dokonce revoluční hra nečeká. Fanouškové původní hry si určitě přijdou na své, ale pokud jste očekávali originální vylepšení hratelnosti, budete možná trochu zklamáni. Houf nových sektorů, co se stylu týká, se od těch původních moc neliší, a tak asi můžeme říci, že *Point Blank 2* je jen doladěním originálu. Zůstává skutečnou perlou mezi střílečkami pro světelnou pistoli. Je však tak trochu v roli jednookého mezi slepými.

Oliver Hurley







[1] Zabijte stvůry, a dostanete za odměnu dívku. Vlastně ne. [2] Režim Theme Park. [3] Další cíle.



PLUSY

- Úžasně hratelná.
- Spousta různých sektorů.
- Výborné režimy pro více hráčů.

MINUSY

- Jednotvárnost.
- Žádná převratná novinka.

PŘEDBĚŽNÉ UPOZORNĚNÍ

Vypadá jako ohromně hratelná střílecí hra s širokou škálou režimů a geniálními sektory. To by mělo znamenat důrazné zlepšení oproti originálu. Ale nic takového se možná nekoná. Hra je rozhodně chudá na překvapení. První nadšení po chvilce pravděpodobně opadne.

■ VÝROBCE:	Electronic Arts	■ ZEMĚ PŮVODU:	Kanada
■ VYDAVATEL:	Electronic Arts	■ STYL:	závodní (sněžné skútry)
■ DATUM VYDÁNÍ:	září	■ POČET HRÁČŮ:	1 až 4

SLED STORM

Abyste si zajezdili na skútru, nemusíte mít ani kola, ani silnici.
Dokonce nemusíte být ani Ital!

1

2

3


4




[1] Motorkářský gang se přesunul na led! [2] „Pánové, nebudete mít nic proti, když si to střihnu mezi vás?" [3] Grafika je taková do běla. [4] Když nastane soumrak, rozsviťte si!

Sérii *Cool Boarders* a spoustě příbuzných titulů, které inspirovala, chyběla jedna věc (kromě bodového ocenění za šaškárny) - možnost jezdit na okruzích. Přitažlivě náročné snowboardy nejsou samozřejmě vůbec k zahození, ale když dojde na vyjíždění do kopce, jaksi se jim nechce. Sněžné skútry na druhou stranu postrádají důležitou důvěryhodnost ve formě nálepky Pepsi Max, nemají ani motor s 800 kubíky, ani frajersky vystouplá řídítka a ani další dostatek ujetých výhod, takže dokonce i chlap s Vespou se vedle nich cítí jako borec.

Na začátku si můžete vybírat ze šesti mladých závodníků, a i když se jejich schopnosti trochu liší, můžete si klidně vybírat podle vzhledu. Jakmile se vypořádáte s dosti jemným ovládáním a vyhrajete několik závodů, zvláště když předvádíte triky za vyšší počet kreditů, měli byste si pořídit lepší káru (respektive vylepšit tu starou). K dispozici je 14 typů upgradů, a když po každých třech úrovních něco doplníte, nebude trvat dlouho a váš skvělý stroj hravě zahladí všechny nedostatky vybraného závodníka.

V *Sled Stormu* nenajdete ani U-rampy, ani režim Trick, ale obsahuje dva různé druhy tratí, na kterých budete závodit proti třem soupeřům. Trati Snocross jsou uměle vytvořené, je to volná disciplína, kde jedete podle mapy nebo instrukcí. Na tratích v otevřené přírodě v horách budete mít pocit mnohem větší svobody, jako kdyby jste se skutečně proháněli zasněženou krajinou. Doporučená trať je vyznačená jen stopami po předchozích skútrech, ale najdete tu tolik alternativních cest a zkratek, že některé trati můžete zdolat, aniž byste na ně vůbec vjeli. Nebo si na každé trati můžete vybrat nejlepší stopu a přilepit se na ni, takže zbytek prostoru nebudete vůbec potřebovat.

Graficky už teď *Sled Storm* vypadá dost specificky - zvláště v úrovních, kde se jezdí za šera a vy se musíte spoléhat na světlo, abyste vůbec viděli na cestu před sebou. Nenajde se tu žádná radikální novinka, ale kvalita tratí v nabídce společně se stále oblíbenějším režimem pro jednoho až čtyři hráče by se v tuto chvíli zdála být dosti motivující.

Dan Mayers

1

2


[1-2] Bez multiplayeru se dnes neobejde skoro žádná závodní hra.



PSM NÁZOR

PLUSY

- Design tratí je na velmi dobrý úrovni.
- Multiplayer až pro čtyři hráče.

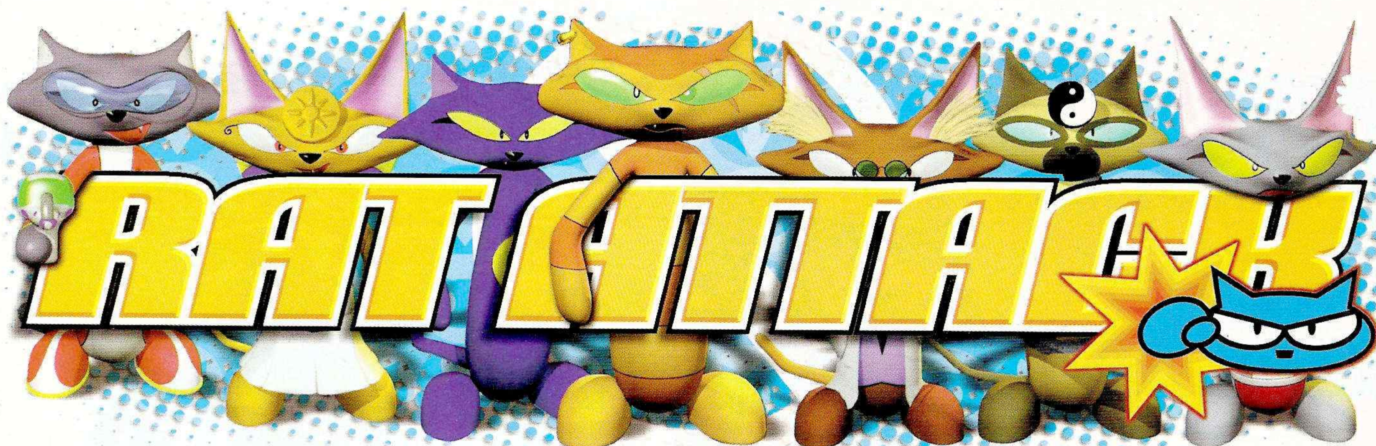
MINUSY

- Vypadá to, jako by triky byly do hry doplněny dodatečně.
- Další trasy by stoprocentně byly vítaným doplňkem k současným čtrnácti.
- Momentálně je až trochu moc jednoduchá.

PŘEDBĚŽNÉ UPOZORNĚNÍ

V *Sled Storm* postrádáme rozmanitost triků a vrcholnou akrobacii, která byla hlavní součástí série *Cool Boarders*, ale standard, který poskytuje design tratí i samotné závodění, je oproti předchozím hrám o řádění ve sněhu velkým krokem dopředu.

■ VÝROBCE:	Pure	■ ZEMĚ PŮVODU:	Velká Británie
■ VYDAVATEL:	Mindscape	■ STYL:	akční/logická
■ DATUM VYDÁNÍ:	září	■ POČET HRÁČŮ:	1 až 4



Máme na stole zcela novou interpretaci starého příběhu o nepřátelství koček a myší. Položme si však otázku: lze to vůbec brát vážně?







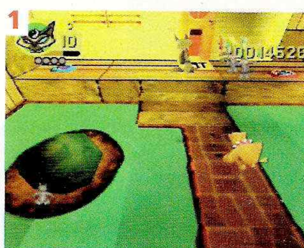
[1] Když budete příliš dlouho otálet, krysy vám z pokoje udělají kůlničku na dříví. [2-3] Za daný počet hlodavců vás čeká postup do dalšího levelu.



Názve této hry vysvětluje její obsah jako málokterý jiný případ na PlayStationu. Je tu spousta myší (či krys) a utočí na vás. Ještě abychom nezapomněli, vy jste samozřejmě kočka. Při této hře si připadáte jako Tom obtěžovaný armádou Jerryů. Hráč si může vybrat z osmi nabízených koček, které se liší ve schopnostech. Každý level je utvořen z místnosti, která má jednu či dvě myší dírky ve zdech. Odtud je přirozeně veden útok. Vaše kočka má k dispozici přístroj zvaný Eradicator, díky němuž můžete nastavovat jakési pasti. Když podržíte tlačítko X, vaše kočka natáhne past na plochu podlahy tím, jak se pohybuje. Když do něho vejde krysa, zmáčknete destrukční tlačítko a ona se vypaří do zásobníku. Nesmíte dovolit malým hlodavcům, aby se vám dostali na tělo, pokud se to stane, vypustí se všechny myšky ze zásobníku Eradicatoru, pokud je už prázdný, bude vás tento střet stát jeden život. Navíc nesmíte s chytáním otravných zvířátek příliš otálet, nebo vám sežerou veškerý nábytek. Když se vám podaří sbalit předepsaný počet myší, otevřou se dveře, kterými vstoupíte do další místnosti/levelu. Dojdete-li na konec skupiny levelů, čeká vás úroveň s bossem.

Zní vám to jako extrémně primitivní koncept pro hru? To asi proto, že to tak také je. I když je pro plnou hru v přípravě spousta bonusů a variant, v jádru zůstává hra totálně přímočarou a repetivní. Patrně jedinou atraktivnější stránku hry bude tvořit multiplayer, který umožní soupeřit až čtyřem kočkám o vládu nad obývákem.

Hra byla původně určená pro březnové vydání, nyní je nové datum stanoveno na září. Pokud se však některé věci radikálně nezmění, sotva to bude něčím významný titul.





[1] Oči musíte mít všude. [2] Šup do Eradicatoru.



⊕ PLUSY

- Nic takového tu ještě není.
- Režim multiplayer.
- Přes padesát úrovní.

⊖ MINUSY

- Příliš jednoduchá hratelnost.
- Příliš podobné levely.
- Patrně velice krátká životnost.

PŘEDBĚŽNÉ UPOZORNĚNÍ

Honička na myši. Chytíte je do nastražené pasti. Šoupnete je do pytle. To je asi tak vše. Hra má velmi jednoduchý koncept, který může být účinný a zábavný jedině tehdy, kdyby se podařilo provedení na vynikající úrovni. Pak by to mohla být návyková logická hra. Pure se snaží zachránit, co se dá, přidáváním dalších bonusů a variací, ale doposud to nevypadá moc slibně. Jedině kdyby se povedl rychlý a zábavný multiplayer, mohl by z toho nakonec být i úspěch.

VÝROBCE:	Electronic Arts	ZEMĚ PŮVODU:	USA
VYDAVATEL:	Electronic Arts	STYL:	závodní (motocykly)
DATUM VYDÁNÍ:	listopad	POČET HRÁČŮ:	1 nebo 2

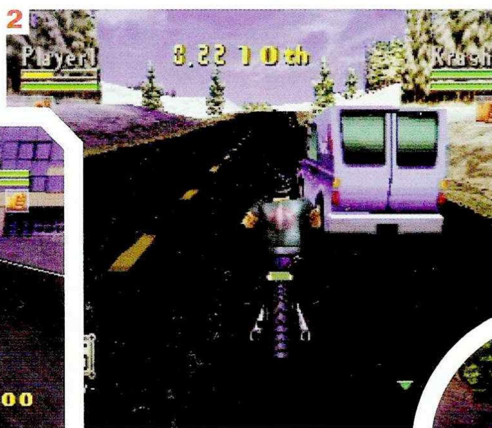
Road Rash Unchained

Tohle je motorkářská hra dříve známá podle jména *Road Rash 2000*.

„Unchained" znamená ze řetězů puštěná. Vážně?

[1] Co to vyvádí? [2] Slušný motorista se včas uhne neurvalému ožralovi na mašině. [3-4] Grafická stránka věci a její prezentace patří ke slabinám hry.









Dennis Hopper, režisér filmu Bezstarostná jízda, má v současné době televizní reklamu, kde propaguje nový model automobilky Ford. Je to destrukce jednoho mýtu. Vždycky jsme si, i díky Easy Riderovi, mysleli, že pořádně nabouchaná motorka bude vždycky nad komfortním vozem pro usedlíky. Zradili nás nejen naši hrdinové, ale i téměř všechny hry, které se simulací motocyklové jízdy zabývaly.

Série *Road Rash* je hrou harley-davidsonových jezdců od roku 1994. Premisou vždy bylo to, že jste vymašťený motorkář, který řádí na silnicích, pohoršuje spořádané rodinky na cestách a mlátí jiné vymašťené motorkáře při jízdě. Nejnovější díl, který připravuje firma Electronic Arts, údajně bude ještě rychlejší a komplexnější. EA ohlásila nové druhy motorkářských turnajů. Grafika by měla být plynulejší, čímž tvůrci reagují na kritiku vážící se k předchozímu dílu playstationové verze. Podle prvních dojmů to však nevypadá na výrazný posun, co se týče estetické stránky. Můžeme však potvrdit, že zvýšená rychlost je patrná a přispívá k lepšímu a dynamičtějšímu dojmu ze hry. EA rozšířili nabídku různých módů o Co-operative Sidecar pro dva hráče a zábavný You-Be-The-Cop. Oba nové režimy jsou zábavným odbočením, ale nejzajímavější stále zůstávají přímočaré levely. Zpočátku se sice zdá být hratelnost v těchto jízdách až únavně monotónní, ale jakmile přijdete na způsob provádění všelijakých nových komb, superútoků na soupeřící jezdce a používání osmi nových zbraní (zejména v režimu pro dva), uvidíte, že vás to přeci jen vezme.

Konečné nastavení 3D fyziky bude ještě dokončeno pro finální verzi hry (nyní se ještě některé skokové prvky pohybu zdají velmi nerealistické). Jízda na silnici je však už teď velmi praktická na ovládání a zábavná v kombinaci s použitím dobře nastavených brzd. Hra vám umožní krásné řezání ostrých zatáček a šílené kusy na místech, kde je hustý provoz. K tomu si ještě přidejte dobře nastavenou umělou inteligenci soupeřů a, i přes nedostatky v grafické stránce, je jasné, že *Road Rash Unchained* má na to, aby královsky pobavil.

Dave Bradley





[1] To letadlo je zde zaparkované čistě pro efekt. [2] Nový režim pro dva hráče se sidekárami.



PSM NÁZOR

PLUSY

- Bojové prvky dodávají zábavný aspekt.
- Rychlá, až šílená jízda, kde se vyplatí chovat se špatně.

MINUSY

- Grafika není silnou stránkou hry.
- Stále ta samá formulka.

PŘEDBĚŽNÉ UPOZORNĚNÍ

Hra, která si říká o hráče, jenž upřednostňují čirou zábavu před náročností a originalitou. Graficky se však nepovedla tak, jak by mohla, což jí v očích mnoha potenciálních hráčů asi nepomůže.

■ VÝROBCE:	Capcom/Cave	■ ZEMĚ PŮVODU:	Japonsko
■ DISTRIBUTOR:	Virgin Interactive	■ STYL:	snowboard
■ DATUM VYDÁNÍ:	zima	■ POČET HRÁČŮ:	1 nebo 2



U Capcomu si vyhrnuli rukávy a vrhli se do práce. Úkol? Vytvořit hru, která by mohla konkurovat *Cool Boarders*.





[1-2] Projevte svou jedinečnost na rampě.

Skvělá image, nádherné vysokohorské svahy a módní ohozy - to je snowboard. Ovšem když se zrovna člověk nejmenuje Zak nebo když si nemůže víkend co víkend odskočit do Kanady, pak se svět snowboardu jeví tak trochu uzavřený. A jaké to vlastně je, vrhnout se ze srázu jenom s prkýnkem pod nohama? Přímo v pohodlí vašeho obývacího pokoje si to můžete vychutnat s posledním uměleckým výtvorem firmy Capcom. Pro PlayStation uvedla snowboard SCEE hrou *Cool Boarders*, kteréžto máme dnes již třetí pokračování - *Trick'n Snowboarder* je v tomto směru nejžhavější novinkou.

Z toho, co jsme dosud měli možnost vidět, je zřejmé, že autoři tohoto snowboardového simulátoru projevili smysl pro rozmanitost i humor. Hra nabízí čtyři režimy - Alpine, Halfpipe, Snowboard Park (zde jsou rampy a překážky) a poslední jménem One-Shot Ariel, kde musíte skákat ve stylu populárního antitalenta Eddieho Eaglea. Vše se odehrává na deseti místech světa od Argentiny až po Nový Zéland. Dále můžete soutěžit v režimu Free nebo Versus.

Rovněž zde bude režim Scenario, v němž se budete na svahu předvádět před filmovou kamerou. Pokud se nepředvedete skutečně skvěle, režisér začne zuřit, kameraman nadávat jak dlaždič a s vaší kariérou na stříbrném plátně bude konec.

Když se vám podaří pořádně zdokonalit své schopnosti, lze se dostat ke třem postavám ze hry *Resident Evil 2*. Leon a Claire prokazují dříve netušený talent pro dovádění na prudkém srázu, zatímco zombie se ukazuje jako pěkná brambora. A kdyby vám to náhodou nestačilo, tak zde máte ještě režim Replay.





I na sjezdovkách lze užít melancholickou scenérii.

Co se týče ovládání, překonání zemské gravitace není nic obtížného a zvládnete ho levou zadní. Ovšem ve vyšších stádiích hry je klíčovou věcí 'timing', tedy správné načasování jednotlivých pohybů - díky tomu by měla hra získat přitažlivou křivku zdokonalování vlastních schopností. Chvíli bude trvat, než si zvyknete na kombinaci analogového ovladače a tlačítek, ale jakmile začnete ovládání zvládat instinktivně, získáte obrovský prostor pro nejrůznější experimenty a frajeřinky.

I když hra dnes ještě v některých ohledech působí trochu nedodělaným dojmem, jedno je jisté: je to další atraktivní board-game, taková, která opravdu jde na samou hranici možného.

David Harrison



PLUSY

- Úžasné možnosti editace v režimu Replay.
- Rozmanitost.
- Zombie na snowboardu!
- Plynulá animace.

MINUSY

- Pomalé volby zpomalují vlastní děj.
- Někdy se hra v detailnějších pasážích zpomaluje.

PŘEDBĚŽNÉ UPOZORNĚNÍ

I když *Trick'n Snowboarder* není zrovna, co se prezentace týče, nejdokonalejší hrou světa, rozhodně jí nelze upřít jiskru a sympatický smysl pro humor. Lze jen doufat, že autoři všechny mouchy vychytají - pak by měla na to, od *Cool Boarders* převzít korunu krále sjezdovek.



[1-2] Zážeh! aneb Baterky nabity na maximum a akcelerační tlačítko bylo stisknuto. [3] Trocha světelného rozdílu, aby to nebylo fádní. [4] Neřízená střela letí tam, kam ji pošlete. [5] Achtung: Probíhá proces zneviditelňování. [6-10] Zbraň do každého počasí.

Speed Freaks

Staňte se znovu dítětem. **Zašlápněte plynový pedál až do Přemka Podlahy a stiskněte** spoušť kulometu.

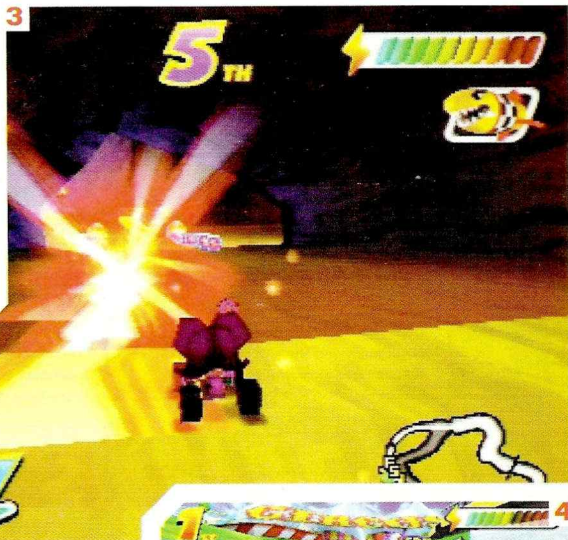
Je všeobecně provařeným faktem, že jakmile i toho nejmírumilovnějšího člověka, toho nejzakřiknutějšího podpantofláče s egem smrsknutým do velikosti kuličky hovnivála greenhorna posadíte za volant, stane se z něj bestie. Už sama poloha sedu za kruhově volantózním ovladačem, s brnícími pedály pod chodidly, basově mručícím čtyřtakem pod kapotou a se všemi těmi debily kolem, co vám překážejí v pohybu, člověka přímo vybízí k neartikulovanému řevu, dlouhým citátům ze Slovníku sprostých slov, zběsilému mačkání klaksonu, internacionální gestikulaci typu ukazovák malíček (oblíbené italské cornutto), ukazovák čelo (klasický německý Vogel) či holý prostředník (favorizované anglosaské fuck) a k urputně maniakální snaze předjet & přejet. Jenže tohle všechno programátorským teroristům z dublinského Funcomu nestačilo. Rozhodli se, že za volanty svých motokár posadí regulérní šílence. A ještě navíc děti. Svou logiku by to mělo: v dětství ještě agresivně-psychopatologické sklony nejsou přikryty nánosem uměle vypěstovaných morálních zábran a slušného chování, takže můžou vytrysknout v ničím neomezované erupci. A když postava ve hře vypadá a chová se jako maniak, může někdo hráči vyčítat, že se za chvíli chová stejně? Krátce a jasně: *Speed Freaks* vás donutí jezdit tak, jak chtějí oni. Pro ten stav existuje jedno pěkné slovo. To slovo zní „amok".

Speed Freaks je hra, která na PlayStationu dlouho chyběla. Hra, jejíž neexistence způsobovala, že majitelé šedých krabic závistivě pošilhávali po majitelích černých krabic, a i když nahlas prohlašovali, že *Mario Kart* na Nintendu 64 není zas až tak úplně skvělá hra a že sta-




■ VÝROBCE:	**Funcom**	■ VYDAVATEL:	**SCEE**
■ DATUM VYDÁNÍ:	**září**	■ VĚKOVÉ OMEZENÍ:	**žádné**
■ ANGLIČTINA:	**nenáročná**	■ STYL:	**závodní (motokáry)**







(1-4) Každý svět má pochopitelně svoji vlastní atmosféru. (5) Buster má radost: bude se závodit. He, he, he, slint.

tionové *Micro Machines* a *Circuit Breakers* taky nejsou úplně špatné, v hloubi svých závistivě tlukoucích krevních pump cítili, že je tady něco špatně. Naštěstí už není, protože se sem řítí *Speed Freaks*, nerealistické motokárové závody, ďábelsky rychlé, explodující třeštivými barvami, napchané zákeřnými zbraněmi a zahlcené zábavností. Co se originality týče, nejsou samozřejmě *Speed Freaks* hrou, která by definovala nový žánr - inspirace již zmiňovaným *Mario Kartem* je více než zjevná, a kdyby se *Speed Freaks* jen o něco málo opozdila, bylo by klidně možné, že na palmu playstationového prvenství by se vyškrábala nějaká jiná humoroidní závodní gamesa (*Crash Team Racing*, *South Park Rally* a *Chocobo Racing* sviští v závěsu), ale faktem zůstává, že *Project SDR* (jak se *Speed Freaks* pracovně jmenovali) je po dvou letech vývoje mezi námi tady a teď a to se počítá.

JE TO HRA, JEJÍŽ NEEXISTENCE ZPŮSOBOVALA, ŽE MAJITELÉ ŠEDÝCH KRABIC ZÁVISTIVĚ POŠILHÁVALI PO MAJITELÍCH ČERNÝCH KRABIC.

První, čím *Speed Freaks* zaujme (i když „zaujme“ není v tomto případě vhodné slovo, bylo by to asi stejné, jako říkat o lupiči za rohem, že vás „zaujmul“ kyjem do hlavy), je výtvarná stylizace, která je vysmahnuta v horečnatém mixu cartoonové deformovanosti (obrovské hlavy dvakrát větší než zbytek těla, neexistence paží a nohou, mezi rukama a chodidly není žádné spojení) a zuřivě infantilního nasazení. A jaké postavy, takové světy: prostředí kolem závodních tratí je stejně řvavě barevné a zkreslené optikou animovaných filmů jako řidiči, kteří jím projíždějí. To vše v rychle se mrskající a zároveň opulentní grafice (podle tvrzení tvůrců byla jejich hlavní inspirací OTT grafika automa-





(1-2) Sirky nepatří do ruky malým dětem. Těžké mašinkvéry a rakety jo.

ARZENÁL

Abyste svým soupeřům pořádně zatopili, potřebujete víc než jen klakson a nadávky.



NEŘÍZENÁ STŘELA
Klasická, jednoduchá a účinná. Stisknete, vypálíte, před vámi se objeví exploze.



ŘÍZENÁ STŘELA
Sama si najde žrádlo, ať je kdekoliv. Lahůdková záležitost s vlastním čichem.



ELEKTRICKÝ ŠOK
Všem najednou pustíte do řidičské sedačky pěkných pár voltů.



TROJITÁ STŘELA
Už comicsový hrdina Lobo říkával „dvojitý zásobník - dvojitá zábava".



SLIZ
Vyprdněte na silnici kluzkou kaluž a uvidíte, co se stane s autem za vámi.



BOMBA
Vyhodíte do nepřehledné zatáčky a ten, kdo do ní nabourá, nebude mít radost.



TRHAČ PNEUMATIK
Asi nejlepší zbraň. Způsobí explozi pneumatik všech soupeřů na trati.



RUDÁ BOMBA
Vylepšená verze obyčejné bomby, ale o něco účinnější a o hodně efektnější.



PREDATOR
Neviditelná kamufláž a silový štít. Pro změnu vyzkoušeno na Arnoldovi.



PLNÝ PLYN
Okamžité a nárazové nabití rychlostního zásobníku. Před cílovou rovinkou k nezaplacení.

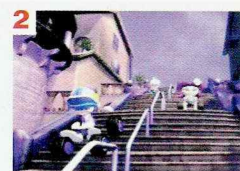


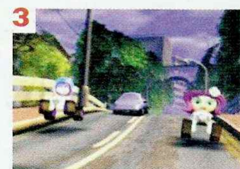
KULOMET
Je zapotřebí něco dodávat? Má automatický zaměřovač a lítají z něj nábojnice.



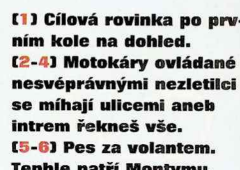
LETECKÁ PUMA
Černý Petr. Zřejmě se rodí v mracích, nebo tak něco. Jako ve „Spadla z oblakov".











[1] Cílová rovinka po prvním kole na dohled. [2-4] Motokáry ovládané nesvéprávnými nezletilci se míhají ulicemi aneb intrem řekneš vše. [5-6] Pes za volantem. Tenhle patří Montymu.

PRVNÍ, ČÍM HRA ZAUJME, JE STYLIZACE, KTERÁ JE VYSMAHNUTA V MIXU CARTOONOVÉ DEFORMOVANOSTI A ZUŘIVĚ INFANTILNÍHO NASAZENÍ.

tových šlágrů), která nejenže se stejně jako *Ridge Racer Type 4* honosí totálním Gourardovým stínováním polygonů, ale zároveň po vás hází efekty, jako je průhlednost (základní princip zbraňového systému „predator"), kamerový halo efekt, z-buffering a další. Pozadu nezůstává ani přesná zvuková stránka: kvičivé gumování vozovky v zatáčkách, duté bubnování kol při crossu po trávníků, posměšné bučení tribun, když jedete poslední, všechno je pěkně vychytané. Prostě co se sluchové a především grafické stránky týče, je tu více než solidní technický background - který je ovšem v případě *Speed Freaks* dán cele do služeb tvrďácky dětinského image. Všechny figury základní sestavy jsou malí fakani, kteří na první pohled vypadají, že by pro motokárové kalení nejen prodali svou matku do harému naftového šejka, ale ještě by jako bonus přibalili svou nezletilou sestru. Od Montyho, který nikdy nesundává svou motocyklovou helmu, přes Brainse s typickým výzorem šíleného vědce, zarputile namíchnutou prckyni Tabathu, jejíž největší zálibou je amputace končetin panenek, zrzavého zloděje aut Tempesta s krhavým zrakem za skly svářečských brýlí až po neustále do sebe bušící sourozence Bustera a Wedgieho, všechno je to evidentně šílená sebranka. Odlišení a razantní vizuální charakterizace postav (které se svou úchylností hladce vyrovnají třeba i bizarním typům z *Wreckin Crew*) není ovšem pouhým samoúčelným ornamentem, ale zasahuje i do oblasti jízdních vlastností. Každý pilot má jiný stroj s jinou technickou specifikací, kde plusy přesně vyvažují minusy - taková budou-





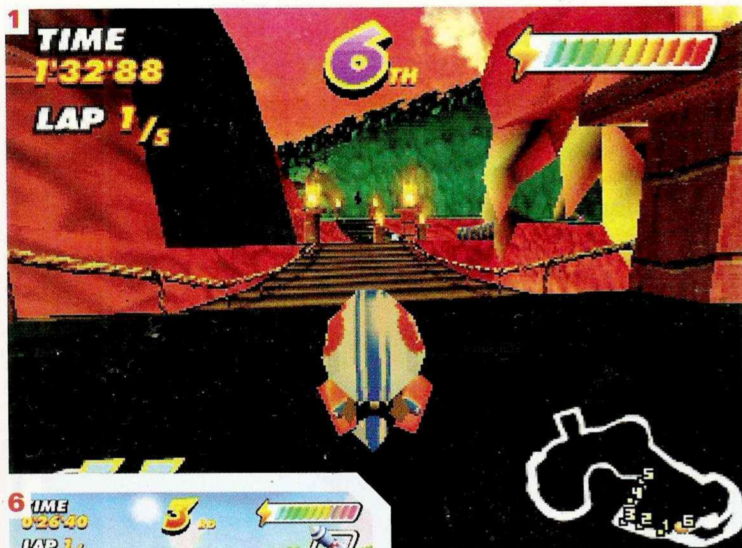


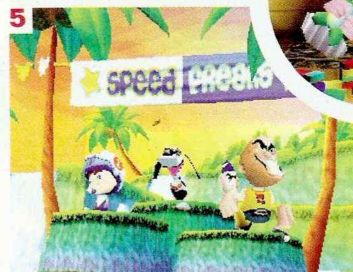




[1-2] Buster a Wedgie rádi mlátí do všech ostatních i do sebe navzájem. Nejraději do psů. [3-4] Na některém povrchu to jde rychleji, na některém pomaleji - to je moudrost dne otce Furata.

Speed Freaks








[1-9] Obžerství grafiky kreslených animáčů: všichni *Speed Freaks* prolétávají nejrůznějí designovanými světy i s jejich vypiplanými detaily, i když hlavní je co největší rychlost a to, kdo stane na stupních vítězů, některé efekty si vaši pozornost doslova vynutí.

cí sexuální atomovka Monica má sice nadlehčený vůz, který jako by ignoroval setrvačnost a odstředivost, ale zase akcelerace je vyloženě hlemýždí, Tabatha zrychluje jak divá, ale těžkotonážní vozidla typu Bustera & Wedgieho (jehož váha a betonový posez na vozovce jsou dány tím, že má rovnou dva pasažéry) ji při karambolech katapultují ven z dráhy, atakdále atakdále. Možnost vybrat si vůz, který nejvíce sedne vašemu stylu

ZRYCHLOVAČE SE DAJÍ POUŽÍVAT TAK, ŽE V PŘÍPADĚ KRIZOVÉ SITUACE VYŽAHNETE CELÝ ZÁSOBNÍK V JEDNOM ZOUFALÉM HLTU.

asfaltového gumování, se dá navíc výborně kombinovat s dalšími dvěma takticky jízdními prvky - a sice s klasickými boostovacími power-upy na straně jedné a zbraněmi sbíranými na trati na straně druhé. **Zrychlovače se dají používat jednak tak, že se člověk nabije a pak používá metodu nárazových zášlehů** (vždycky stačí jenom jedna bleskokarta, aby se hráč energeticky dokrmil), nebo je tu v případě krizové situace možnost celý zásobník vyžahnout v jednom zoufalém hltu (a pak celé kolo dobíjet). Zbraně svou pestrostí připomínají nedávný *Rollcage* - máme tu klasické kulomety, elektrické šoky, které sestřelí se sedaček všechny motokárové konkurenty na trati (výborné je použití v případě uzavřeného pelotonu - pohled na to, jak všichni naráz vyletí z aut, je za všechny prachy), neřízené i řízené střely, kladač nájezdných bomb, vypouštění klouzavého slizu a samozřejmě systém „predator": dočasná neviditelnost a nezranitelnost. Kromě bravurního zvládnutí ovládání motokáry (protože *Speed Freaks* přes svůj dětský vzhled není jednoduchá hra a disponuje funkčním, byť rafinovaně zprzněným fyzikálním modelem) tedy hráč musí v plné rychlosti chladnokrevně vybírat destrukční systémy blízkého a dalekého dosahu - což ve spojení s výše zmiňovanou grafikou vytvá-









[1-3] Světelné efekty jsou grunt. Kdo je nemá, jako by debil.

Speed Freaks



[1-3] „Nejde o to vyhrát, ale zúčastnit se." Pierre Coubertain evidentně nikdy nehrál *Speed Freaks*.

ří šílenou atmosféru *Wipeoutu* říznutého tím nejzvrácenějším z grotesek Warner Bros.

Samostatnou kapitolou jsou závodní okruhy. Hoši z Funcomu zvolili trochu netradiční postup, nepoužili žádný traťový editor, díky čemuž je každá silnice ve *Speed Freaks* neopakující se unikát. Neobvykle vysoké množství různých zkratek, křižovatek a alternativních cest ještě více túruje beztak už vysokou zábavnost hry a zabraňuje tomu, abyste po čase projížděli speedfreaxoidní světy s hlasitým zíváním. Stylizace prostředí je poměrně klasická - od vesnické idylky s holandskými mlýny přes zábavní park až po ve tmě žhnoucí Neon City.

MÍSTO TRADIČNÍHO DUA VYNÁŠÍ KVARTET - S POMOCÍ MULTI TAPU SI MOHOU VE *SPEED FREAKS* SPOLU ZAHRÁT AŽ ČTYŘI HRÁČI.

Klasický je také výběr z herních režimů: pilířem je turnajový režim (musíte dojet mezi první třemi, abyste postoupili do dalšího kola) doplněný o osvědčený oťukávací Single Race a Time Attack (stejně jako v *Gran Turismu* je tu možnost závodit se svým stínovým já z předcházejícího pokusu). Ovšem co je naprostá pecka, je Multiplayer. Místo tradičního dua vynáší kvartet - s pomocí Multi Tapu si mohou ve *Speed Freaks* spolu zahrát až čtyři hráči, což z této hry dělá totální numero uno pro všechny playstationové seance několika příštích měsíců. Pravda, některé grafické jemnosti při křížovém rozdělení obrazovky na čtyři kusy v zájmu zachování rychlosti odpadnou, ale kdo by se staral o kraviny míhající se podél silnice, když je tu možnost sestřelit ve stopadesátikilometrové rychlosti svého kamaráda z auta kulometem.

Co dodat na závěr, když už všechno bylo na těchto pěti stranách řečeno? *Speed Freaks* jsou nadupaní, barevní, rychlí a především silně zábavní. Pokud od automobilových závodů nevyžadujete smrtelně realistickou stylizaci, přísně simulační prostředí a máte občas chuť do někoho s pubertálním hýkáním pustit trochu elektrického proudu, asi nemá smysl váhat.

Štěpán Kopřiva 

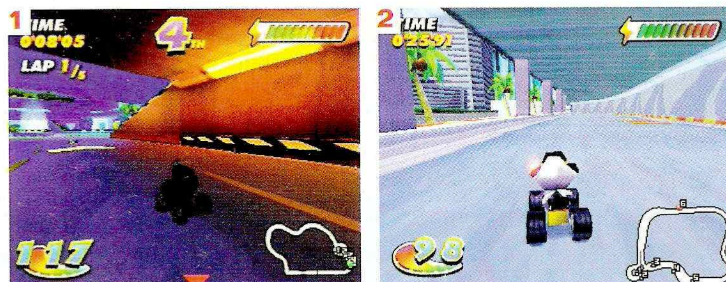
KVARTETO

To, čím jasně vítězí *Speed Freaks* nad podobnými hrami, je totálně bombastický multiplayer. Jo, když můžou hrát dva hráči, je to samozřejmě dobrý, ale co takhle dát si závod rovnou ve čtyřech? Síla.



Alternativy...

Micro Machines V3	9/10
Wipeout 2097	9/10
Circuit Breakers	9/10
Speed Freaks	9/10
Bomberman F Racing	6/10



[1-2] Na nedostatek prostoru si člověk nemůže stěžovat. Někdy.

VERDIKT

GRAFIKA:	Skvěle kýčovitá a cartoonově šťavnatá. 8
HRATELNOST:	Chytí, drží, nepustí. 9
ŽIVOTNOST:	Multi Tap jako záruka nesmrtelnosti. 9

Image kreslených grotesek v kombinaci s vysokou rychlostí a solidním arzenálem. Motokárové závodění, které na realismus vyplazuje jazyk, až jsou vidět mandle.

9 Z DESETI

vyhrajte

10x

wip3out

Jak se jmenuje poslední album skupiny Chemical Brothers?

A) Survival
B) Surrender
C) Dig Your Own Hole
D) Průša je úchyl

Uzávěrka této soutěže (datum odeslání) je 15. 10. 1999.

Tentokrát jsme pro vás připravili ve spolupráci s firmou Sony hru, která k sobě váže mnohá očekávání. Wip3out je nabitý dynamikou, skvělou prezentací a vynikající elektronickou hudbou. Deset kousků již u nás čeká na své budoucí majitele.

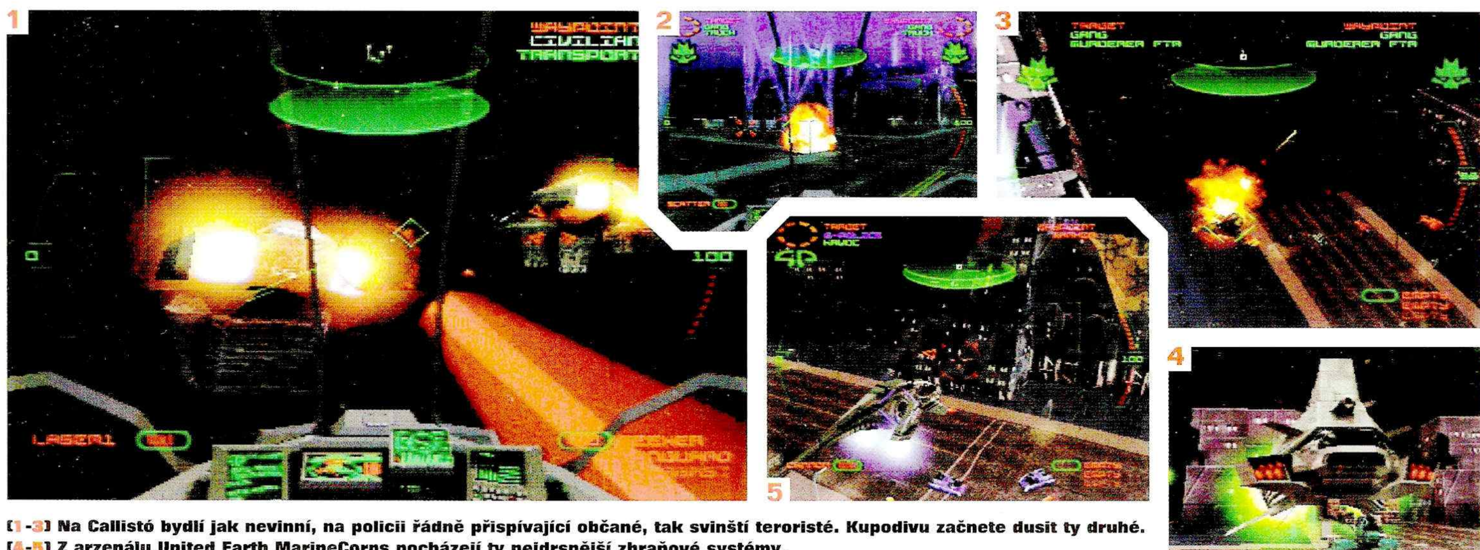
Stačí jen málo, odpovědět správně na následující otázku a poslat lístek s vyluštěním na adresu redakce (nikoli na kontakt firmy Sony, který je uveden v dolním pravém rohu této stránky!) Heslo: SOUTĚŽ/PSM 18.





Oficiální ČESKÝ PlayStation Magazín

Další informace o *Wip3out* hledejte na: www.sony.cz, www.playstation-europe.cz, tel: 02/ 22 864 111



[1-3] Na Callistó bydlí jak nevinní, na policii řádně přispívající občané, tak svinští teroristé. Kupodivu začnete dusit ty druhé.
[4-5] Z arzenálu United Earth MarineCorps pocházejí ty nejdrsnější zbraňové systémy.

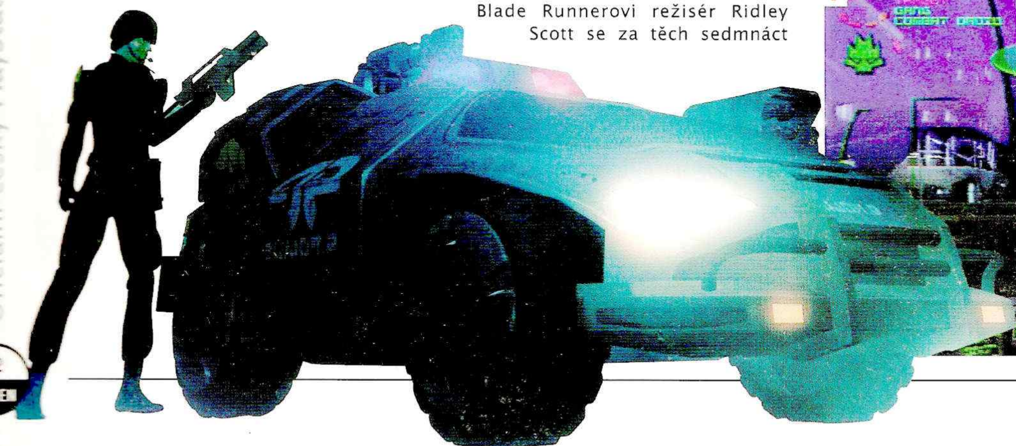
G-Police: Weapons Of Justice

Hra, díky které si můžete zanotovat nesmrtelný slogan Soudce Dredda a všech ostatních futuristických strážců pořádku: „Já jsem zákon."



Město se topí ve tmě jako v sudu plném rozměklého asfaltu, okna žhnou do noci a skládají na stěnách několikasetpatrových mrakodrapů složité křížovkářské vzorce, digitální reklamní billboardy vytrvale poblikávají a pálí do prázdna jednu salvu pokušení za druhou. **Policejní sirény se blíží a vzdalují, megapole hučí nervním nočním životem, nekalé kšefty jedou, brutální zločin tlakuje, občas se ozve pár tlumených výstřelů a vypadá to, že každou chvíli začne pršet.** Temná vize budoucnosti, jakou roku 1982 nastolil ve svém Blade Runnerovi režisér Ridley Scott se za těch sedmnáct let od svého vzniku prokopírovala do mega filmů, comicsů a počítačových her. Je jí naočkována i *G-Police*, nese ji hrdě jako černou standardu, jako

JE LIBO TĚŽKÉ LASEROSTŘELECTVO NEBO SNAD NĚJAKÉ TY RAKETY, PANE? ZVLÁŠTĚ NAPALM SE DNESKA KUCHAŘI POVEDL.





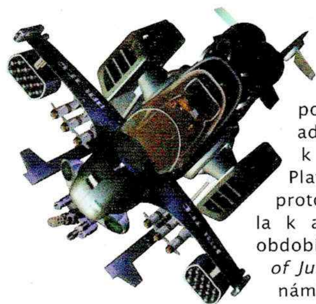
[1-2] Neónově pomrkávající město, lítající auta, roboti... Ridley Scott si musí i po sedmnácti letech připadat jako bůh.







■ VÝROBCE:	**Psygnosis**	■ VYDAVATEL:	**SCEE**
■ DATUM VYDÁNÍ:	**září**	■ VĚKOVÉ OMEZENÍ:	**žádné**
■ ANGLIČTINA:	**nenáročná**	■ STYL:	**létací střílečka**



reakci na optimisticky barevné startrekovské vize.

Původní *G-Police*, ponuře stylizovaná sci-fi akční adventura, patřila svého času k těm hrám, které měly pro PlayStation základní význam, protože ukazovala její sílu; patřila k absolutnímu best of svého období. Sequel *G-Police: Weapons of Justice*, který tu teď leží před námi (nejdřív na stole v průhledném obalu, později držený v slizké recenzentské ruce a ještě později zaklapnutý do šedé placaté věci nápadně připomínající vařič) to tedy rozhodně nebude mít jednoduché, když bude chtít dotáhnout na svého staršího bratra. Přestože - bráno čistě statisticky a nezaujatě - by na to předpoklady měl. Vychází z toho samého konceptu, tj. z myšlenky hodit do hlavní role těžce ozbrojenou policejní helikoptéru a vyrážet s ní na kydlicí a různé další mise, ale to samé se nyní odehrává v daleko lepší 3D grafice, s novými zbraněmi (Je libo těžké laserostřelectvo nebo snad nějaké ty rakety, pane? Zvláště napalm se dneska kuchaři povedl. Jen se rozplývá na kůži.) a především novým původním příběhem, kterým přímo navazuje na události z *G-Police* jedničky. Na jejím konci jste sice nakopali do řiti ďábelskou, prohnilou, skrznaskrz zkaženou a dokonce i zuby si večer nečistící obchodní multikorporaci Nanosoft, vzápětí ovšem začala být ohrožována bezpečnost bublinových měst na měsíci Callisto útoky drsných a technicky sakra dobře vybavených teroristických gangů. A je tedy jen na vás, abyste usedli do kokpitu vašeho Havocu nebo do ještě vylepšenějšího Venoma a přitáhli knipl. Čeká tu na vás celkem pětatřicet rozdílných misí (kterých se můžete zhostit ve třech stupních obtížnosti, kdyby vám náhodou bylo moc horko) a tři extra nové pancéřované hybače pro případ, že by vám vrtulník začal po čase připadat tak nějak fádní - kromě Havocu a Venoma je tu obrněný vůz Rhino, pochodující robot Raptor a vesmírná stíhačka Corsair.




[1-2] Sloužit a chránit - to je heslo dne. I noci.









[1-2] Nepřítel se ocitl ve vašem mocném zaměřovacím kříži a je jen na vás, jestli se dožije následující sekundy. [3-4] Teroristi mají druhé Vánoce.

KROMĚ HAVOCU A VENOMA JE TU OBRNĚNÝ VŮZ RHINO, POCHODUJÍCÍ ROBOT RAPTOR A VESMÍRNÁ STÍHAČKA CORSAIR.

G-Police: Weapons of Justice má zkrátka všechno, co se od druhého nastavovaného dílu typu „turbo" (tj. dílu, který se nesnaží přijít s něčím superradikálně novým a pouze dotáhnout a naboosterovat věci už jednou prověřené) očekává: ten samý ústřední motiv v remixované, nabušenější verzi. Zdálo by se, že chtít po druhém díle víc už snad ani není možné. Přesto *Weapons of Justice* nedostane v konečném hodnocení, které vylne v závěrečné tabulce, tolik bodů jako jeho předchůdce. Ten byl jednou prostě první a to se nezapomíná.

Štěpán Kopřiva

Alternativy...

G-Police	9/10
Colony Wars	9/10
G-Police: WOJ	8/10

VERDIKT

■ GRAFIKA:	**Pamatujete si na Blade Runnera? No tak..** 8
■ HRATELNOST:	**Kromě letů, ještě jízda a těžká chůze.** 8
■ ŽIVOTNOST:	**Dá se, dá se.** 8

Arkádová střílečka nabyla dalšího rozměru díky přilnavé hratelnosti a vysokému stupni vizuální stylizace. Druhý díl, který *G-Police* rozhodně nedělá ostudu.

8 Z DESETI



[1-5] Počínaje různými kopy až po hrozivý (ale přesto zábavný) režim Pay Per View ve *WWF Attitude* prostě nic neschází. [6] Navíc obsahuje i jednoduché, tradiční turnaje.

WWF Attitude

Ach to příšerné lidstvo! Libuje si v pokleslé zábavě.

A teď tohle: wrestling, který útočí na nejvyšší mety! **Kam ten svět proboha spěje?**

Co se týče wrestlingových her, existují tu dva rozdílné názory. První zastává stanovisko, že jsou tyto hry jen trochu pozměněnou obdobou populárních bojovek, pouze s licencovanou fasádou. Druhý naopak říká, že hry typu W-blabla patří někam do oblasti sportů.

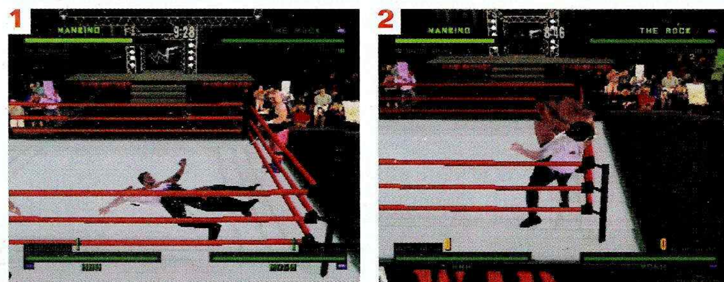
V minulosti wrestlingové hry nesklízely vavříny hlavně proto, že byly prostě a jednoduše slabé. Nebylo to způsobeno našimi antipatiemi k jejich reálné stupidní předloze. Nyní máme po ruce příklad na podporu své objektivnosti. Jmenuje se *WWF Attitude*. Je to dobrá hra. Vypadá graficky slušně, je kouzelně zabalená, má spoustu voleb a navíc je opravdu zábavná. Když si promluvíte s vývojovým týmem v Acclaim Studios, vyjde najevo, že na ní pracovali s opravdovou láskou, a ne jen pro mrzký peníz. Jsou to velcí fandové do žánru (proti gustu žádný dišputát) a to se odráží v šíři nabídky různých herních režimů a dalších odkazů. Abychom popsali všechny obměny wrestlingového prožitku, který *Attitude* nabízí, museli bychom mít mnohem více místa, než je této recenzi vyhrazeno. A vysvětlit je těm, kteří se wrestlingem vůbec nezabývají, by trvalo ještě déle.

Stručně řečeno - tato hra od Acclaimu je mimořádně rozsáhlá a obsažná.

Vyjmenujme tedy alespoň několik částí, které jsme si v PSM nejvíce oblíbili. Skvělý je režim Career, také Last Man

> NABÍZÍ VELMI RŮZNORODOU STRUKTURU SOUBOJŮ, PŘIČEMŽ CÍLEM JE VYŠPLHAT SE NA VRCHOL ŽEBŘÍČKU BOJOVNÍKŮ.

Standing, jež představuje přátelský zápas s několika kamarády. Ovšem nejlepším dojmem asi působí Pay Per View. Ve Spojených státech investovala Světová federace wrestlingu (WWF) spoustu času, energie a peněz do marketingové



[1] Hra pro tým čtyř hráčů je výborná. [2] Je to sport, není to sport?

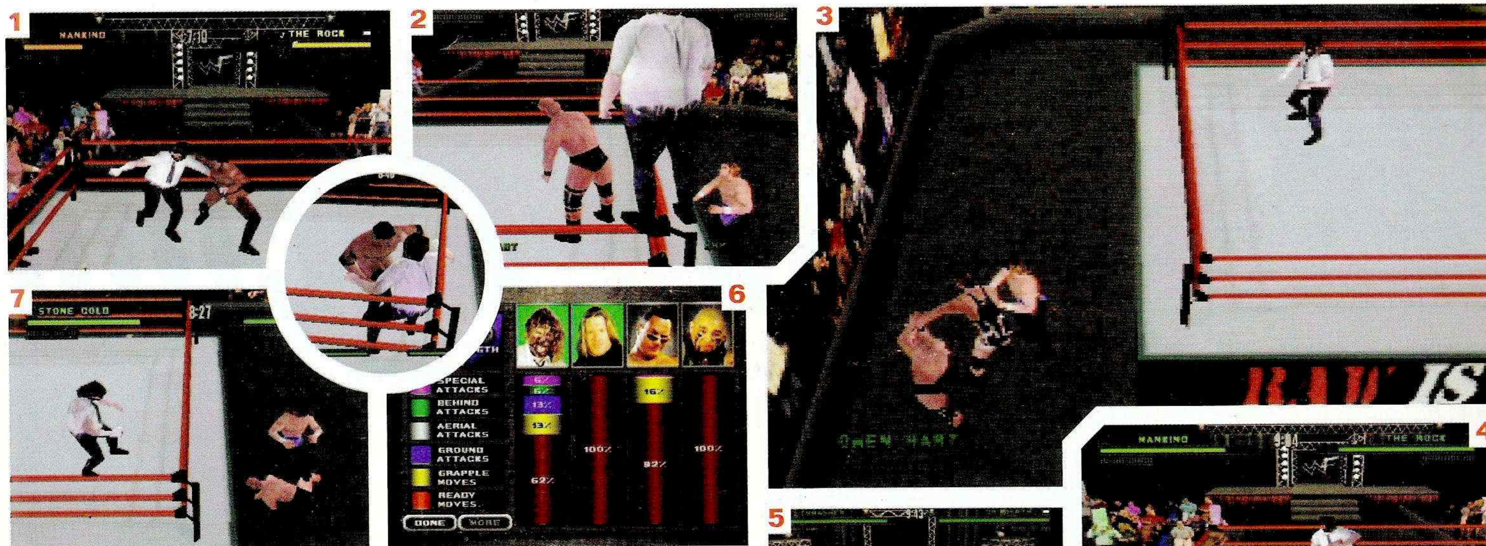








VÝROBCE:	**Acclaim**	VYDAVATEL:	**Acclaim**
DATUM VYDÁNÍ:	**srpen**	VĚKOVÉ OMEZENÍ:	**žádné**
ANGLIČTINA:	**nenáročná**	STYL:	**wrestling**



[1] Stoupněte si támhle, prosím. [2] Potíže na obzoru. [3] Ring je wrestlerům obvykle příliš malý. [4] Nejdřív kroucení ruky. Pak přijde výkřik. [5] Tahání za uši je chvat pouze pro celé chlapy. [6] Kdo byl nejlepší? [7] Nebojte, je to jenom jako.

kampaně, aby zdůraznila, že v případě této hry jde o skutečně vyvážené spojení mezi reálností, kvalitou a způsobem ovládání. Je vidět, že tentokrát je to trefa do černého. Je to hra, která má na to, zaujmout nejen hardcoreové fanoušky wrestlingu, ale i naprosto obyčejné a zdravým rozumem obdařené jedince.

Vraťme se k režimu Career. Jedním z problémů mnoha bojovek je, že režim pro jednoho hráče - a ano, to platí i o tobě, *Tekkene* - bývá, po splnění základních úkolů a otevření skrytých postav, většinou velmi bezvýrazný. *WWF Attitude* naopak nabízí velmi různorodou strukturu soubojů, přičemž cílem je vyšplhat se na vrchol žebříčku bojovníků. Zde se už nestavíte jen zástupu náhodně volených postav, ale budete se muset prokousat přes řadu různých stylů a hlídat, jak si vedete v tabulce. Tím se bojovka velmi přibližuje skutečné sportovní hře. Zkrátka je to skvělý, atraktivní režim, který by neměl ujít pozornosti tvůrců budoucích bojových her.

Jasné je, že by všechny tyto fajnové nuance byly úplně k ničemu, kdyby *WWF Attitude* neměla dostatečně pružný engine. Naštěstí i tato podmínka ke spokojenosti byla naplněna. Hra se v oblasti ovládání nesnaží o žádné převratné novinky, a proto je *Attitude* navíc příjemně přístupným titulem. Pokud si někdy s něčím nevíte rady, stačí krátké mrknutí do menu Start, které vám nabídne řadu řešení. Tak či onak, jednotlivá kola se nikdy nezdegenerují na nekonečnou řadu komb, jako tomu bylo u dřívějších wrestlingových hrách.

Ani na vzhled si nemůžeme stěžovat. Grafika autenticky vzbuzuje pocit nezaměnitelně kýčovité aury kolem každé postavičky wrestlingového světa. I animace je na úrovni. Na rozdíl například od *WCW Nitro*, kde často pocit realistického kontaktu mezi bojovníky naprosto scházel. V *Attitude* je zcela vyloučené, aby se polygony dvou zápasníků protnuly. Zanícené fanoušky jistě potěší přesnost provedení wrestlingových hvězd. WWF začátečníci je budou možná obdivovat coby velmi exotickou podívanou. Ani rychlost hry není špatná, i hra pro tým čtyř hráčů se odehrává v krásně plynulém zobrazení. Nádherně renderované postavy a rychlá, svižná hratelnost. Co víc byste si mohli ještě přát?

WWF Attitude je velmi dobrá bojová hra. Ovšemže nezměníme svůj názor na mentální úroveň lidí, pro něž je zejména v USA wrestling vším, ale přehlédnout kvůli tomu špičkovou videohru by nebylo fér. Nikdy dříve v oboru bojovek nenosilo tolik skvěle animovaných virtuálních zápasníků tak málo šatů. A kdybychom si my, obyčejní smrtelníci, mohli dovolit taková těla, asi bychom kalhoty odhodili také.

James Price 

UDĚLÁM Z TEBE CHLAPA

Jednou z nejoblíbenějších voleb PSM ve *WWF Attitude* je Create A Wrestler. Název přesně vypovídá o tom, co je jejím účelem. V tomto režimu si užijte spoustu zábavy. První pokus PSM měl ovšem bohužel k dokonalosti daleko.





[1] Rysy mulata. To je dobrý začátek. [2] Slušivé spodky pro našeho horkokrevného hrdinu. Začíná se pěkně vybarvovat. [3] Kruci! Asi málo sádla.



Alternativy...

WWF Attitude	8/10
WWF War Zone	7/10
WCW Vs The World	6/10
WCW Nitro	5/10

VERDIKT

Oficiální ČESKÝ PlayStation Magazín 18

GRAFIKA:	**Skvělé postavy zápasníků. 8**
HRATELNOST:	**Vynikající reprezentant bojového žánru. 9**
ŽIVOTNOST:	**Hromady voleb. 8**

Nejlepší wrestlingová hra pro PlayStation a zasloužený přemožitel hry *War Zone*. I když nejste zrovna horlivými fanoušky tohoto divadla, neměli byste hrou pohrdnout.

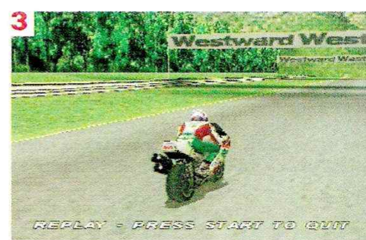
8 Z DESETI

Castrol Honda Superbike Racing

Konečně první simulátor silničních motocyklů pro PlayStation. Ale pozor, **není to žádná bezstarostná jízda...**















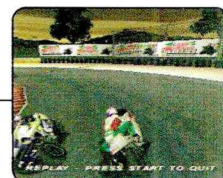
[1] Nejste-li zrovna motorkářský bůh, pak se na ostatní podíváte zblízka jenom při startu. [2-5] Hurá, rovná silnice! Osolit to lze jenom na těch nejrovnějších rovinkách ze všech rovinek. [6] Vy jste možná v pohodě, ale ta motorka nikoli.

Už dříve se několik playstationových titulů pokusilo prolomit hegemonii automobilů ve více či méně realisticky pojatých závodních hrách. Kvůli odlišení většinou sáhly k motocyklům. Reklamní slogany těchto her se vymezovaly vůči dalším a dalším klonům *Gran Turisma* a *Ridge Racerů* a nabádaly nás k tomu, abychom zkusili pro změnu místo čtyř kol dvě. Nebylo jich však mnoho. Dá se říci, že většina firem byla a je ke všem voláním o solidní motocyklovou simulaci hluchá - dvoustopí oři silnic jejich imaginaci nijak zvlášť neprovokovali. Většina výrobců videoher dlouhodobě přehlíží legie ohelmovaných šílenců řítících se za řevu silných strojů středem silnice a místo toho pořád dělají hry, kde jsou sice silnice, motory a závody, ale nikoli 'mašiny'.

CHCETE-LI ZÁVODIT SKUTEČNĚ DOBŘE, NEZBUDE VÁM NEŽ DOSTAT ZÁKONITOSTI JÍZDY ŘÁDNĚ DO KRVE A ZEJMÉNA SI ZAMILOVAT BRZDU.

Zejména v tomto roce bude onen automobilový příval velice silný - *GT 2*, *RR 4*, *VR 2*. Pro příznivce dvojkolek toho však na trhu příliš nepřibylo. Ze starších dob tu pořád oxidují věci jako *Road Rash* nebo *Moto Racer*. Vše se nyní pokouší napravit titul jménem *Castrol Honda Superbike Racing*. Hra nekráčí ve stopách zmíněných předchůdců - je totiž pojímána jako vůbec první skutečný motocyklový simulátor pro PlayStation. Jinými slovy to není vytlačování soupeřů mimo trať, nýbrž o přesnosti a realistickém závodění.

Vy sedíte na modelu Honda RC45, který roku 1997 vyhrál seriál MS, a můžete si vybírat celkem ze čtrnácti okruhů, od anglického Leicesteru až po Spojené státy, na nichž se budete utkávat s 23 počítačem řízenými soupeři. Ovšemže ještě předtím, než si budete moci dovolit nazývat sama sebe hvězdou, budete muset zvládnout všechny taje řízení motorky. **Chcete-li závodit skutečně dobře, nezbude vám než dostat zákonitosti jízdy řádně do krve a zejména si zamilovat brzdu.** Autoři se soustředili na nastavení efektivní křivky postupného získávání schopností - tato křivka prostupuje všechny úrovně. Takže první úroveň má automatické přibržďování (což velmi usnadňuje najíždění do zatáček), šipky ukazující směr a hlavně: nezničitelnost stroje. Až na pár potíží s rovnováhou jsou proto první jízdy poměrně jednoduché. Snad až příliš - a i proto vás čeká pořádný šok, když vás opustí ochranná ruka hry a vydáte se to zkusit na









■ VÝROBCE:	**Interactive**	■ VYDAVATEL:	**THQ**
■ DATUM VYDÁNÍ:	**srpen**	■ VĚKOVÉ OMEZENÍ:	**žádné**
■ ANGLIČTINA:	**nenáročná**	■ STYL:	**závodní (motocykly)**

[1-4] Věřte tomu nebo ne, ale tohle jsou čtyři různé okruhy - jenom jsou udělané tak, aby vypadaly úplně stejně. Různorodosti nepřidává ani skutečnost, že smíte jezdit pouze na motorce od pana Sponzora. [5] Našel jsem ho! Dům! Já věděl, že tu někde nějaká budova musí být.

1


2


4


3


5


vlastní pěst. Pořádně to budete moci napálit jenom na těch nejdelších rovinkách, v zatáčkách bude třeba hodně brzdit, jinak vás vynesou a skončíte v kotrmelcích na štěrku. Až se dostanete do profesionální úrovně, budete jezdit závody dlouhé přes 100 km, přičemž sebemenší kolize bude znamenat konec. Díky analogovému ovladači je ovládání mnohem instinktivnější než u mnoha jiných závodních her - pravý stick funguje coby plyn. Ale chcete-li vyhrávat, musíte točit řidítky stejně přirozeně a bez přemýšlení, jako když dýcháte. Vaši soupeři jsou sestaveni do určité hierarchie podle svých schopností, ale vyslovené břídily či podprůměrné jezdce mezi nimi nenajdete - sebemenší chyba a nechají vás daleko za sebou bez šance na dohnání.

U her jako *Gran Turismo* je přesné ovládání doprovázeno fotorealistickou grafikou. U *CHSR* tomu tak není: okruhy jsou zcela prosty charakteristických znaků, takže každá zatáčka vypadá úplně stejně a šampionát je pak strašlivá nuda. Možná že co se fyzických vlastností týče, je hra věrná skutečnosti, ovšem jestliže okruhy vypadají takto fádně, člověk si přeje alespoň u grafiky trochu méně akurátnosti.

Ve srovnání s ostatními závodními hrami pro PlayStation nenabízí *CHSR* nic úplně nového nebo snad převratného. Jediné, co se stalo, bylo to, že z auta udělali motorku. Zdá se, jako by tým strávil tolik času konzultacemi s lidmi od Hondy a starostmi o to, aby vše bylo věrné skutečnosti, že prostě z nedostatku času „odflákl" zbytek.

VY SEDÍTE NA MODELU HONDA RC45, KTERÝ ROKU 1997 VYHRÁL SERIÁL MS, A MŮŽETE SI VYBÍRAT CELKEM ZE ČTRNÁCTI OKRUHŮ.

Jedinou výhodou, která jistě přitáhne kupující, je jedině to, že jsou to právě motorky. Pokud chcete mermomocí závodní simulátor motocyklů, pak vám stejně nic jiného nezbývá než si koupit toto. Koupíte si však hru, která bohužel do jisté míry postrádá hloubku a kvalitu. Jste-li obdařeni svatou trpělivostí a vůlí tibetského mnicha, pak hru zvládnete, přičemž mějte na paměti, že dosažení oné duchovní dokonalosti byla ta lehčí část údělu.

Firma Interactive vytvořila přesný simulátor. To je to nejlepší, co se o hře dá říci. Hrát *Castrol Honda Superbike Racing* je jako jíst bramborové lupínky - zpočátku jsou dobré, ovšem časem se přejí a začnou být neuvěřitelně hnusné. O něco větší výběr motorek a trochu nápaditější okruhy by hru jistě zatraktivnily. Tahle hra potřebuje pokračování, které by vychytalo mouchy originálu, jako prase drbání.

David Harrison 

Alternativy...

Moto Racer	8/10
Moto Racer 2	7/10
CH Superbike Racing	6/10
Jeremy McGrath	6/10
Road Rash	6/10

[1-2] Hra vám nijak nebrání, pokud chcete jezdit ve dvou.

VERDIKT

■ GRAFIKA:	**Funkční, ale hodně ordinérní.**	**5**
■ HRATELNOST:	**To není zábavná hra, to je jen život.**	**6**
■ ŽIVOTNOST:	**Snad až příliš náročná.**	**5**

Jen pro ty skutečné blázny do motorek. Máte, co jste chtěli - je to hozená rukavice. Ale na nějaké hraní pro zábavu to není.

6 Z DESETI



[1] Nastupující hrany. [2] Rozhodčí. [3] Seznam. [4] Gól. Gól? Gól, gól, góóól!!! GÓÓÓL, atd. [5] Nějaké informace.

FA Premier League Stars

Měsíc před vydáním *FIFA 2000* přichází fotbal, který by měl ukojit i naše trenérské choutky. Podaří se to?

Život postavy z počítačové hry je proklatě složitý a často nanejvýš nevděčný. Každý hráč si sice myslí, že být třeba Duke Nukemem nebo dráčkem Spyro musí být ohromná zábava, ale opak je pravdou. Než dostanete příležitost v nějaké opravdu zajímavé a komerčně úspěšné hře, trvá to dlouhá léta, která strávíte jako příležitostný komparsista, občasný herec vedlejších rolí a mistr krátkých okamžiků. Nemusím vám asi říkat, že činži přitom musíte platit pořád, protože váš domácí se kvůli tomu, že podnikáte v šoubizu, na zadek neposadí. „Tak běž někam pořádně makat, ty prachy chci do konce tejdne nebo letíš frajere!" poradí vám maximálně. Manuální práce je pro někoho jistě fajn. Pokud vás baví pracovat jako dělník v Excelu a celý den tahat tabulky z místa na místo, nebo jako přidavač ve Wordu skládat hromady písmenek, vaše volba.

Abyste nemysleli, nejsem v branži zelenáč. Hrál jsem už diváka ve *UEFA '99* (byla nás tam kopa, stálo to za prd), chodce v *Driverovi*,(pořád jsem musel uskakovat autům) a zombíka v *Silent Hill* (dvacet hodin denně v maskérně). Zrovna dneska jsem byl na natáčení do fotbalový hry a jak to tak vypadá, bude ze mně konečně hvězda.

Tady tok subjektivních dojmů našeho vypravěče přerušíme a ostřížím okem se podíváme na to, jak lahodný předkrm nám to Electronic Arts měsíc před *FIFA 2000* připravili. Ano, do vydání neočekávanější fotbalové hry tohoto roku zbývá jen měsíc a tak by vydání *FAPL Stars* mohlo působit jako exkurze za hranice logiky, kdyby.. Kdyby tahle hra nemířila úplně jiným směrem než FIFA. **Ve *Stars* totiž nejste jen hráčem, ale i trenérem jakéhokoliv týmu Premier League.** „Uff" řeknete si *„Premier Manager 99* jsem hrál, a že bych u toho nějak duševně vyrostl, to teda ne". Nedivím se vám, ale zároveň říkám - není se čeho bát!

Celý proces „manažerování" probíhá tak, že jsou vám podle vašich herních výkonů (vítězství, góly, muž zápasu) udělovány hvězdičky, kterými posléze vylepšujete statistiky (střelba, přihrávka, faulování atd.) svých hráčů, nebo nakupujete nové. To je geniální koncept, který nám od dob *Sensible World of Soccer* citelně chyběl. Potud je všechno OK.

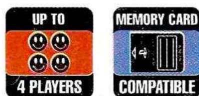
Bohužel, můj výzkum odhalil několik zásadních chyb. Tak zaprvé, herní část je graficky povedená. Ocení to každý kdo má sklony k epilepsii, popřípadě vyrostl v zóně se silnými otřesy půdy, neboť výsledný dojem je místy takový, že nebudete vědět, zdali hrajete hru, nebo před vámi vaše devadesátiletá babička klepající se rukou pomalu převrací ty stránky rodinného alba, ve kterých vás otec zvěčnil na fotbalovém hřišti. Pokud chcete zažít pocit, který jsem já zaží-

> „UFF" ŘEKNETE SI *„PREMIER MANAGER 99* JSEM HRÁL, A ŽE BYCH U TOHO NĚJAK DUŠEVNĚ VYROSTL, TO TEDA URČITĚ NE".





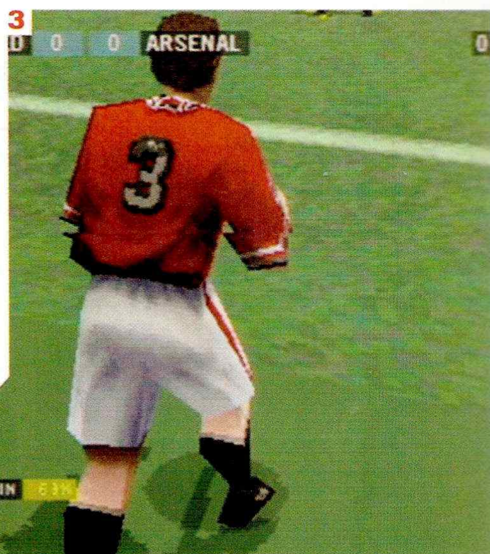
[1-2] Rohový kop je bohužel čistě otázkou náhody.



■ VÝROBCE:	**EA Sports**	■ VYDAVATEL:	**Electronic Arts**
■ DATUM VYDÁNÍ:	**srpen**	■ VĚKOVÉ OMEZENÍ:	**žádné**
■ ANGLIČTINA:	**nenáročná**	■ STYL:	**sportoní (fotbal)**

1


2


3


OWEN JE OPRAVDU RYCHLÝ JAK ĎAS A BERGER MÁ ZASE ŽÍNI, PŘIČEMŽ ROZDÍLY JSOU NA PRVNÍ POHLED PATRNÉ - TO JE DŮLEŽITÁ VĚC.

val při hraní, pusťte si *FIFA '99*, kápněte si do očí citron a strčte prsty do zásuvky. Nebude to tak hezké, a pokud máte alespoň 220V tak to bude asi stejně trhané.

Hráči mají k dispozici solidní škálu přihrávek a střelbu alà *FIFA '99*. Slabé jsou přímáky, protože neumožňují jakkoliv férověji kontrolovat střelu, a divný je i pohyb míče. Stačí, aby na balón silněji dýchl komár po rozedmě plic a už si to štráduje přes celé hřiště. Vpravdě pozoruhodná vlastnost. Co se týče umělé inteligence počítače, přichází na řadu nejvíce zdrcující kritika. Po hodince či dvou úvodního hraní budete mít vaši Station dokonale přečtenou a to i na nejtužší obtížnost. Občas se stane, že vypálíte ze vzdálenosti zhruba dvě stě světelných let na soupeřovu branku, míč proletí přes celé hřiště a brankář - zřejmě chlapec co si v dětství plet levou a pravou - skočí na dokonale opačnou stranu. Všichni pak jásavě vyskakují a oslavují STAR GOAL a vám je zle od žaludku, protože z tak bídného gólu by nemohl mít radost ani Pavel Kuka, a to že jich moc nedává. Nakupování hráčů v manažérské části je fajn, až na to, že přestupový trh se během celého roku moc nemění, je na něm dohromady asi dvacet hráčů, a nepodléhá žádné logice, která by vás mohla napadnout. Pokud máte Owena a chcete ho vyměnit za Yorka, klidně místo vaší mladé hvězdy nabídněte Manchesteru nejplesnivějšího náhradníka, kterého kdy liverpoolská tráva nosila, vyjde to nastejno, a vy budete mít solidní útok Yorke - Owen. Uff, abych nezapomněl, velkým plusem hry jsou dobře diferencovaní hráči. Owen je opravdu rychlý jak ďas a Berger má zase žíni, přičemž rozdíly jsou na první pohled patrné - to je důležitá věc.

Na *Stars* jsme všichni čekali jak na smilování boží. Managment a hraní dohromady, plus hvězdičkový systém je parádní sportovní koncept, který doufejme dojde svého naplnění hned napřesrok v *FA Premier League Stars 2000*.

Tomáš Zvelebil





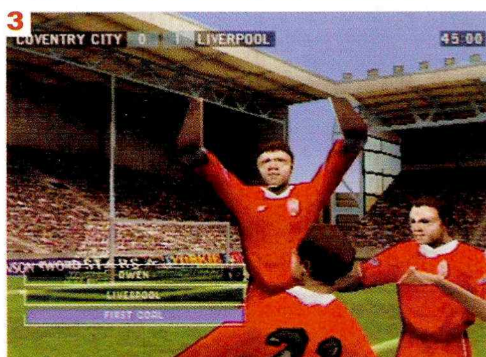
[1-4] *Stars* používají modifikovaný engine her *FIFA*. Určitě vám je bude silně připomínat, ale bohužel přesto působí jako kdyby pocházely někdy z roku 97.

Alternativy...

FIFA '99	9/10
ISS Pro '98	9/10
FIFA '98: RTWC	8/10
FAPL Stars	5/10

1


2


3


[1] Nádherný pokus o nůžky. Bohužel neúspěšný. [2] Kopnout a doufat, že to dobře dopadne. To je asi tak vše, co můžete dělat. [3] Oslavující Owen. Ty kluku jeden. [4] Statistika. Také ji milujete? [5] Tady to je: nejlepší nápad na celé hře je systém hvězdiček. Snad se to provede příště lépe.

4


5


VERDIKT

Oficiální ČESKÝ PlayStation Magazín 18

■ GRAFIKA:	**Není tak dobrá, jako u předchůdců. Proč?**	**5**
■ HRATELNOST:	**Nadprůměrná zrovna není.**	**5**
■ ŽIVOTNOST:	**Díky hvězdičkám ujde.**	**6**

Celkovým dojmem je tak trochu mírné zklamání. Měl to být *Sensible World Of Soccer* pro PlayStation, ale bohužel není.

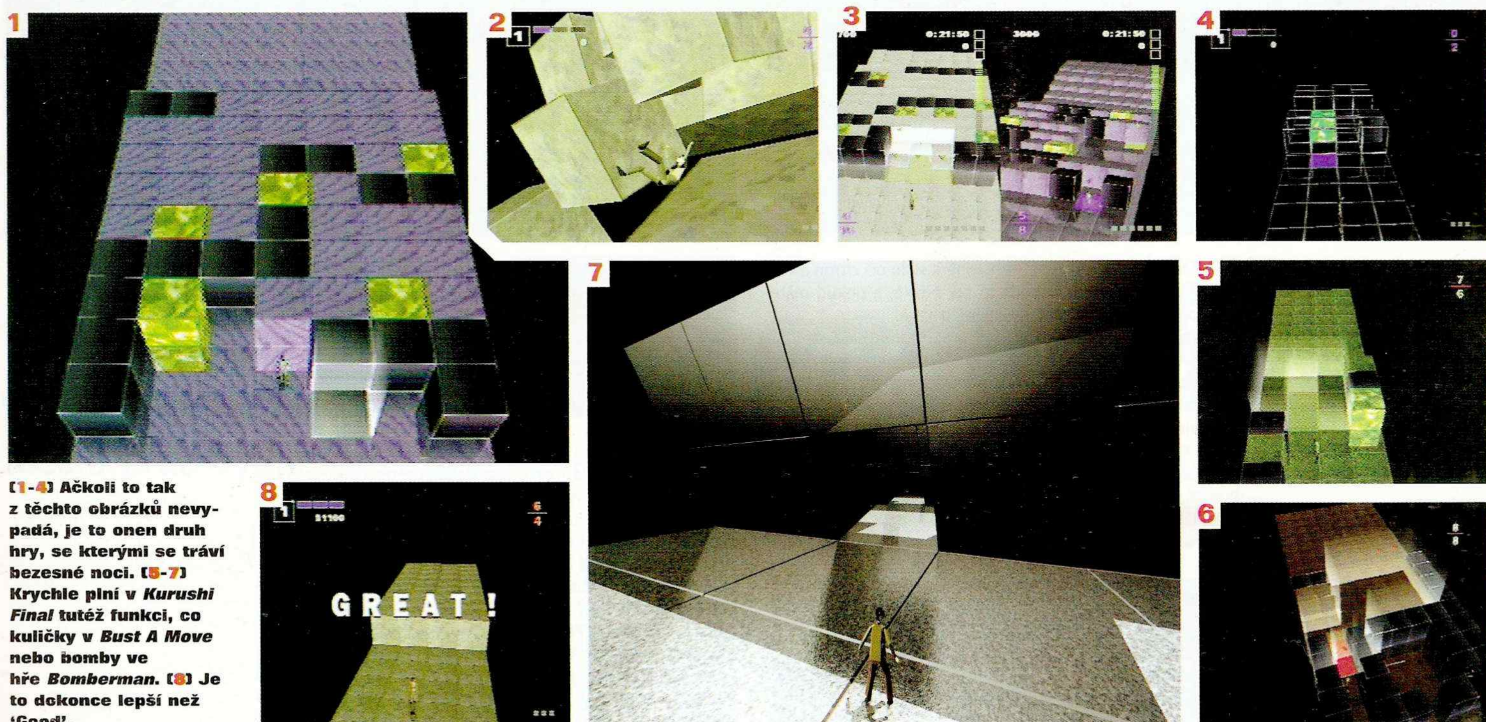
5 Z DESETI

D-SHOCK/ANALOG COMPATIBLE | UP TO 2 PLAYERS | MEMORY CARD COMPATIBLE

■ VÝROBCE:	SCEE	■ VYDAVATEL:	SCEE
■ DATUM VYDÁNÍ:	září	■ VĚKOVÉ OMEZENÍ:	žádné
■ ANGLIČTINA:	nenáročná	■ STYL:	logický rychlík

Kurushi Final

PlayStation má jen několik málo čistě logických her, ale většina z nich jsou superlativní, mozek namáhající zábavou. ***Kurushi Final*** **není výjimkou.**



[1-4] Ačkoli to tak z těchto obrázků nevypadá, je to onen druh hry, se kterými se tráví bezesné noci. [5-7] Krychle plní v *Kurushi Final* tutéž funkci, co kuličky v *Bust A Move* nebo bomby ve hře *Bomberman*. [8] Je to dokonce lepší než 'Good'.

Nejlepší logické hry mají zpravidla prostá pravidla. *Tetris*? Skládejte na sebe bloky. *Bust A Move*? Kuličky stejné barvy k sobě. *Kurushi Final*? Vygumujte všechny krychle. Základní premisa je, že vaše postava se z neznámých a nepodstatných příčin nachází na ploše jakési obdelníkové desky a čelí neustále se valícím řadám mohutně rachotících krychlí.

Musíte freneticky pobíhat po celé ploše, označovat jednotlivá políčka na desce a spouštět detonaci v pravém okamžiku. Cílem je zničit každou jednotlivou kostku, než ona zničí vás. Zároveň nesmíte ničit černé krychle, jinak budete potrestáni zmenšením herní desky (a zvětšením pravděpodobnosti, že se brzy proměníte v dvourozměrnou placku). Naopak pokud se vám podaří provést operaci na speciální zelené kostce, zničíte zároveň i její sousedy (plochu o velikosti 3x3, kde zelená krychle tvoří střed).

Každý, kdo si zahrál původní hru *Kurushi* (8/10), bude asi zpočátku překvapen velmi malými odlišnostmi. Jsou tu pouze drobné grafické úpravy (můžete si například vybrat ze čtyř textur pro povrch krychlí a z devíti postaviček, jako jsou například neandrtálec či jakýsi bizarní hybrid psa a ovce). Dále je hra nově kompatibilní s ovladačem Dual Shock. To je asi tak vše, co člověk zpočátku zaznamená. Největší pokrok však hra udělala v nabídce různých herních režimů.

Režim 100 Attack představuje sto puzzlů rozdělených po desíti do úrovní. Na začátku je to příjemně jednoduché, ale pozdější rébusy vám zaručeně zavaří mozky. Bude vám trvat týdny, než všechny úkoly splníte. Kdyby vám to náhodou nestačilo, jsou k dispozici další režimy: IQ Final (takový logický maratón), ještě těžší IQ Create a Survival.

Nejdůležitější slabina původní hry *Kurushi*, v režimu pro dva hráče, je nyní odstraněna. Namísto kolového systému, který postrádal napětí z paralelního soupeření dvou hráčů, *Kurushi Final* nabízí vynikající split-screen, který asi upoutá na hře nakonec ze všeho nejvíce.

Ačkoli se na první pohled může zdát, že pobíhání kolem šedých kostek není úplně ten pravý ořechový způsob, jak s PlayStationem trávit čas, ujišťujeme vás, že v tomto případě zdání skutečně velice klame. *Kurushi Final* má vynikající atmosféru, totální hratelnost a vtahující návykovost. Je to jeden z nejlepších logických titulů vůbec.

Oliver Hurley



Alternativy...

Kurushi Final	9/10
Bust-A-Move 3	9/10
Super Puzzle Fighter 2	9/10
Tetris Plus	6/10

VERDIKT

■ GRAFIKA:	**Není silnou stránkou této hry. 4**
■ HRATELNOST:	**Fantasticky návyková. 9**
■ ŽIVOTNOST:	**Vyvěste telefon, zatáhněte rolety a zamkněte se. 9**

Screenshoty této hře zrovna nepomáhají, ale pokud je pro vás hratelnost více než pozlátko, neuděláte chybu, když si *Kusrushi Final* pořídíte. Navíc má split-screen pro dva!

9 Z DESETI





■ VÝROBCE:	Sunsoft	■ VYDAVATEL:	Sunsoft
■ DATUM VYDÁNÍ:	v prodeji	■ VĚKOVÉ OMEZENÍ:	žádné
■ ANGLIČTINA:	průměrná	■ STYL:	RPG

[1] Obchod příšerami. [2] Zelenooký brouk, nebo něco velmi podobného. [3] Roztomilé zvířátko. Teoreticky. [4] Pohled na svět v tradici RPG. [5] Až do revoluce musely RPG postavy pracovat v dolech. (6) Cvičení v boji. [7] Ahoj dědo.













Monsterseed

Není to semínko, které byste chtěli zasadit na své zahrádce, pokud zrovna nechcete, aby se vaše nedělní odpoledne proměnilo v boj o přežití.

Tamagotchi! Tady není třeba říkat „Pozdrav pánbůh!", sezóna senné rýmy nás snad konečně opustila. Elektronická zvířátka sice též vyvolávají alergickou reakci některých rodičů, ale důležitější je skutečnost, že se stala inspirací pro toto RPG Sunsoftu. Jediné, co *Monsterseed* vyčleňuje z dlouhé řady průměrných role-playing her, je, že si můžete vypěstovat vlastní příšery a posílat je do boje. A ani to se nám zpočátku nezdálo jako příliš dobrý nápad.

Funguje to následovně. Po krátkém dobrodružství si pomůžete k několika různým skvrnitým vajíčkům. Pak se dobelháte zpět do své vyšrafované místnosti, kde podniknete šílený vědecký experiment. Nejprve si vyberete jaký druh objektu chcete vypěstovat. Různé druhy vajec plodí různé odrůdy bestií. **Pak na 'semínko' nalijete něco málo roztoku, nastavíte teplotu nádrže, posadíte se a budete vědecky pozorovat, jaká zrůdnost se z toho vyklube.**



Šokující na tom je, že je to v podstatě dosti zábavné. Do tohoto procesu se vkládají překvapivě silné emoce a zrození nového zvrhlíka je skoro infarktovou událostí. Najdeme tady jakýsi panteon bytostí, které můžeme přivést k životu, a každá je něčím trochu specifická, abychom je od sebe rozpoznali. Abychom mohli vytvořit ideální soubor netvorů, jsou tu k dispozici magické formule a podpůrná kouzla.

Kouzelná hůlka na vykouzlení příšer není ale bohužel v erpégéčkovém světě ničím světobornым. O zbytku hry to platí dvojnásobně. Adventurové části se zbytečně vlečou, prostředí je jen málo interaktivní a ve všem panuje neuvěřitelný zmatek (hlavně protože tu chybí mapy).

Prázdnotu úrovní mají vynahradit dlouhatánské souboje. Pokud však na vás nepřátelé zaútočí v hojnějším počtu, vytasí se na vás hra s mučivou pomalostí. Přesto je však nakonec bojování asi nejlepší stránkou hry. Najdeme tu dostatek strategie, která upoutává hráčovu pozornost a dává mu na chvíli zapomenout na méně atraktivní aspekty *Monsterseed.* Můžete dokonce bojovat člověk proti člověku v souboji s ďábelským týmem svého přítele, chcete-li zjistit, kdo z vás je lepší Viktor Frankenstein ze Ženevy.

Nakonec, i když hru s klidným svědomím doporučit nelze, lovci podivností by si ji neměli nechat ujít.

Kieron Gillen

Alternativy...

Final Fantasy VII	10/10
Wild ARMS	9/10
Monsterseed	6/10

VERDIKT

Oficiální ČESKÝ PlayStation Magazín 18

■ GRAFIKA:	**Přehlídka super deformovaných efektů (s kouzly).**	5
■ HRATELNOST:	**Příliš pomalá, dokonce i na RPG.**	6
■ ŽIVOTNOST:	**Dlouhý příběh plus zábavná volba týmové bitky.**	7

Do bohatství *Final Fantasy VII* má *Monsterseed* docela hodně daleko. Jako adventura zcela selhává. S *FFVII* se to prostě nedá srovnávat...

6 Z DESETI

■ VÝROBCE:	Cryo Interactive	■ VYDAVATEL:	Cryo Interactive
■ DATUM VYDÁNÍ:	v prodeji	■ VĚKOVÉ OMEZENÍ:	11+
■ ANGLIČTINA:	průměrná	■ STYL:	3D adventura



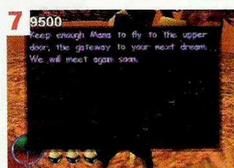


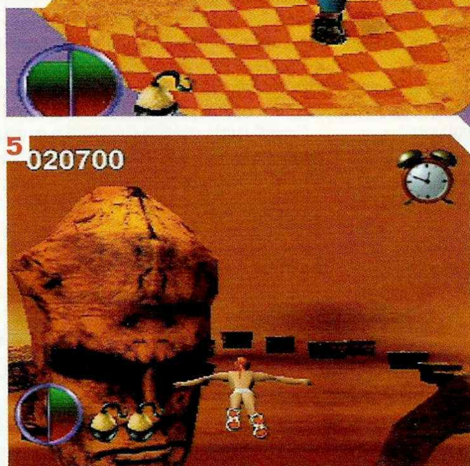


Dreams

Je nová trojrozměrná adventura od Crya naplněním odvěkého snu, nebo jen další noční můrou?






[1-4] Těchto nočních můr se zbavíte buď ránou pěstí, kopnutím nebo hozením many. Nuda. [5] Létat je zábava - asi tak deset sekund. [6-7] Váš průvodce snovým světem.

Jistě souhlasíte, že sny jsou skvělá věc. Tak třeba včera v noci se vám určitě zdálo, že ji trávíte s rozkošnou Naomi Campbellovou. A pak to, jak jste ve finále světového šampionátu ve fotbale vstřelili Brazilcům vítězný gól. Na druhou stranu mohou být sny pěkně protivné, něco, co si rozhodně není třeba závidět - vzpomeňte si na slavný Trainspotting.

Podobně i *Dreams* začínají celkem dobře, ovšem záhy přicházejí problémy: úvodní sekvence je tak trochu neučesaná, zápletka mělká a zmatená. Vám je přisouzena role Duncana (ehm, ehm), kněze ze starého Egypta, který uvízl ve snovém světě, když prováděl magický rituál se svými kamarádíčky v dlouhých róbách. **A vaším úkolem je zvládnout „Vůli" přeskakováním mezi jednotlivými plošinami a bojováním s nejrůznějšími nočními můrami, které v hájemství snů pochopitelně nabývají tělesné podoby.** Jakmile se trochu seznámíte s tou starou magií, můžete se proměňovat ve dvě další postavy - velkého modrého chlápka nebo sličnou děvu v bílých šortkách - no, je to jen na vás, co si vyberete, nakonec je to váš sen. Jelikož se však nikdy nedočkáte toho, že by vás s těmito postavami někdo seznámil, šance, že vás pohltí děj, je jen mizivá. Obě postavy mají své silnější i slabší stránky: nadělaný týpek dokáže pěkně praštit, dívka je zase zručná v používání many, což je zdroj energie pro místní kouzla. Mimochodem mana se shromažďuje sbíráním zvláštních předmětů po snovém světě.



Abyste nebyli úplně bez pomoci, setkáte se s podivnými tvory, které vám budou radit co a jak nejlépe udělat. Ale buď jsou to zkušení diplomaté, nebo naprostí pitomci, protože ani jednou vám nedají tu nejužitečnější radu ze všech: zahodit joypad a jít od toho. Nakonec ji ale nebudete potřebovat - stačí pár minut, zaskáčete si po plošinách, kouknete, co že to vlastně je ta mana, a vaše ruka bude samovolně hledat vypínač. Navzdory některým zdařilým animacím mezi úrovněmi i skutečnosti, že létat vzduchem není úplně tak k zahození, hratelnost ani úrovně samotné nejsou dostatečně rozmanité na to, aby vám zabránily neusnout.

Hra je patrně výplodem šílené noci plné mystického osvícení a točeného piva, kterou zaměstnanci Crya uspořádali v nejbližším kamenném kruhu. Náš názor je ten, že je lepší nechat pohanství pohanům. Nedomrlá mystika ještě nikdy neudělala z žádné podprůměrné hry zábavnou trojrozměrnou adventuru. 

Stephen Lawson

Alternativy...

Tomb Raider 3	10/10
The Phantom Menace	9/10
Soul Reaver	9/10
Dreams	3/10

VERDIKT

■ GRAFIKA	Pěkné filmy, ale jinak málo detailní a zastaralá.	4
■ HRATELNOST	Nudná a opakující se.	3
■ ŽIVOTNOST	Spíše záležitost minut než hodin.	3

Hra se snaží uchvátit fantasmagorickým konceptem, FMV sekvencemi a magií, ovšem jakožto trojrozměrná adventura selhává ve všech bodech.

3 Z DESETI

S platností od tohoto čísla přebírá tuto dvoustránku plně do své moci Chalid Himmat. Změny jsou následující: cheaty budou atraktivnější a aktuálnější + vynecháme zdlouhavý úvod a pouštíme se rovnou k věci:

POWERLINE

V-RALLY 2

Zatím se nám bohužel podařilo objevit pouze jediný cheat k této úchvatné závodní hře, ale vzhledem k tomu, že se jedná o docela zásadní kousek, jsme se rozhodli jím obtěžkat vaše hráčská ramena.
K aktivaci cheatu se dostaňte do „Progress Screen" obrazovky a }}stiskněte L1, R1, ←, →, ←, →, ↑, ↓, ↑, ↓, ⊗, ⊗ + SELECT. Pokud jste postupovali správně, měli byste zaslechnout klikací zvuk potvrzující vaši úspěšnou akci. Nyní projeďte všechny tmavé plochy vaší obrazovky a na každé stiskněte ⊗. Rázem máte k dispozici vše co vám V-Rally 2 může nabídnout.

POWERLINE

CIVILIZATION 2

V jednom z předchozích vydání PlayStation Magazínu jsme nedopatřením (šotkovým) umístili nefunkční cheat k Civilizaci 2. Všem „civilistům" se tímto omlouváme a opravujeme původní název města z „CasH" na „_CasH" (tedy včetně podtržítka a při psaní velkého H musíte podržet klávesu R2).

POWERLINE

CROC 2

Pro mega akční plošinovku vám rovněž přinášíme hrstku cheatů, tak se připoutejte, tedy odpoutejte a hurá na věc. K aktivaci cheat menu podržte L1 a stiskněte △, ←, ←, →, □, ↑, ↑, ← a ○. Až se dostanete do hry stiskněte současně L2 a R2 a dostanete se do cheat menu.

POWERLINE

TEST DRIVE 5

VŠECHNY VOZY:
v hlavním menu si vyberte „Full Race" a poté zvolte buďto „Cup Race", nebo „Time Trials". Dostanete se do menu, kde se vkládají jména a nyní dávejte bedlivě pozor. Podepište se jako **„R, O, N, E"** a dostanete se do výbavy kompletně všechny káry.
Nový herní mód - postup je zcela stejný jako u předchozího cheatu, ale podepíšete se jako **„V, R, S, I, X"**. Když se nyní vrátíte do „Select Race Type" menu budete mít k dispozici fungl nový mód hry „Cop Race".
Všechny tratě - Z hlavního menu vyberte „Full Race", poté „Time Trials" a nakonec se podepište jako **„M, T, H, R, E, E,"** a budete-li nyní pokračovat buďto jako „Time Trials", nebo „Single Race" otevřou se vám kompletně všechny tratě.

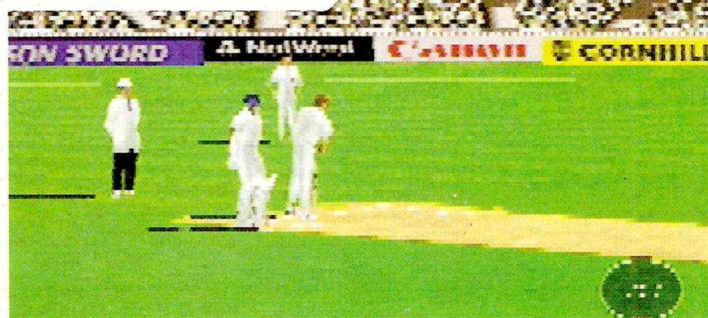
POWERLINE

BRIAN LARA CRICKET

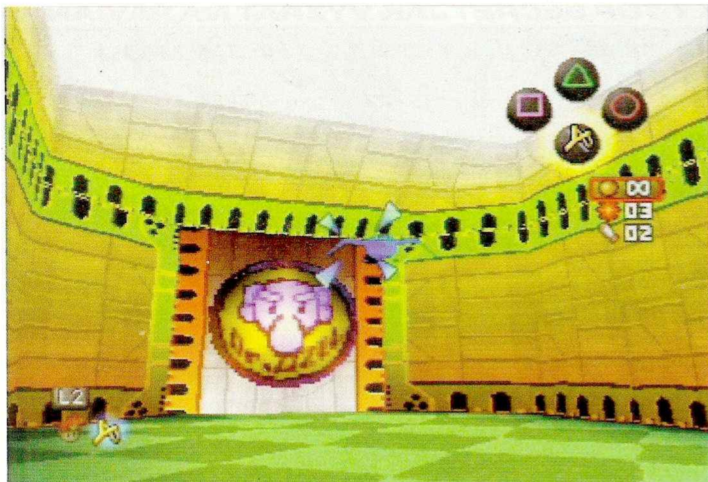
Přejete si zahrát některý z legendárních kriketových zápasů? Není problém, přinášíme vám návod jak toho docílit.
Napište **O, V, E, R, T, I, M, E**, a ocitnete se v druhém utkání, Zimbabwe vs Anglie 1996.
Napište **S, A, U, S, A, G, E, S**, a ocitnete se v třetím utkání, Západní Indie vs Indie 1983.
Napište **D, I, L, L, B, E, R, T**, a ocitnete se ve čtvrtém utkání, Austrálie vs Západní Indie 1987.
B, A, T, K, I, A, G, S - Austrálie vs Anglie 1987.

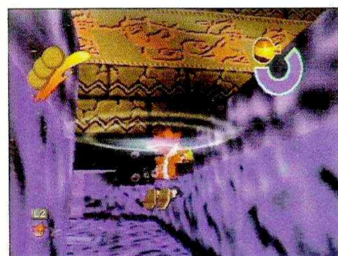






Někdo po vás hodí míček rychlostí 150 kilometrů za hodinu a vy se do něj musíte trefit. Zná tady někdo pravidla kriketu?







Na této stránce se dočtete pár rad, jak vyjít s opičáky.

P, A, N, C, A, K, E, S, - Anglie vs. Rakousko 1997.
F, R, I, E, D, E, G, G - Anglie vs Rakousko 1948.
P, L, A, C, E, B, O, 1 - Západní Indie vs Pákistán.
C, L, U, E, L, E, S, S - Anglie vs Rakousko 1981.
N, O, W, A, Y, E, A, S - Pákistán vs Srí Lanka.

POWERLINE

WARZONE 2100

Byla to nepochybně magie toho nejtemnějšího kalibru, kdo nám po ty dlouhé měsíce bránit v nalezení nějakého žhavého cheatu k takto kvalitní strategii. Ale my jsme se pochopitelně nenechali oklamat závojem neznalosti a tak vám nyní přinášíme pár žhavých cheatů.
Pro jejich aktivaci musíte přehodit ovladač do druhého slotu, spustit Playstation s hrou a během nahrávání držet START. Jakmile naběhne hlavní menu stiskněte L1, R1, R2, L1, SELECT, START. Tím získáte přístup k cheatům pro druhou a třetí kampaň (stále bude platit ovladač ve druhém slotu pro aktivaci cheatů).
Přídavné budovy
- během hry stiskněte L1.
Další jednotky - stiskněte L2.
Všechny věci - stiskněte ⊗.
Nesmrtelnost - stiskněte △ (krom toho se vám odhalí všechny skryté objekty ve hře).
Dokončení aktivního výzkumu - stiskněte ↓.
Skok do následující úrovně - stiskněte SELECT.
Super silné jednotky - stiskněte ↑.

POWERLINE

MONSTER SEED

Všechny příšery - na „Soulin Monster" ranči jděte do „Option" obrazovky a označte sekci „Buy Monster". Poté stiskněte R2, R1, L2, L1, R1, R2, L1, L2, L2.
Finální animace - na titulní obrazovce stiskněte L2, R1, L1, R2, L2, R1, L1, R2, R2.
Všechny věci - v „options" obrazovce stiskněte R2, L1, R1, L2, R2, L1, R1, L2, L2.
Obrovské příšery - jděte na „Monster-Ranch" a stiskněte △, □, L1, R1, △ a SELECT.





POWERLINE

KURUSHI

Demo úrovně - zvolte „Rules option" a označte Demo 1, Demo 2, nebo Demo 3. Podržte L1, R1 a stiskněte ⊗ pro spuštění hry v navolené demo úrovni.
Hra za Eliota - vydržte v „Survival" módu hry alespoň deset minut.
Hra za Dicksona - dohrajte hru s April a získejte IQ přes 150.
Hra za Cherry - vydržte v „Survival" módu hry s Eliotem alespoň patnáct minut.
Hra za April - doražte hru s IQ přes 100.
Hra za Morgan - dokončete hru s Dicksonem a získejte IQ přes 200.
Hra za Kimti - doražte hru s Morgan a získejte IQ přes 300.
Hra za Altase - dojeďte hru s Morgan a získejte IQ přes 400.
Hra za Spike - dohrajte hru s Cynthii a mějte IQ přes 400.
Hra za Cynthii - vyčistěte „Final Stage" a uložte to na svojí paměťovou kartu.
Tvorba vlastních puzzlů - vyčistěte „Final Stage" a uložte to na svojí paměťovou kartu. Nyní jděte do „Options" a vyberte „Game Mode", zvolte „System" a stiskněte „Right" pro zapnutí originálního módu. Opusťte „Options" a spusťte hru pro jednoho hráče. Nyní si budete moci editovat vlastní puzzle!

POWERLINE

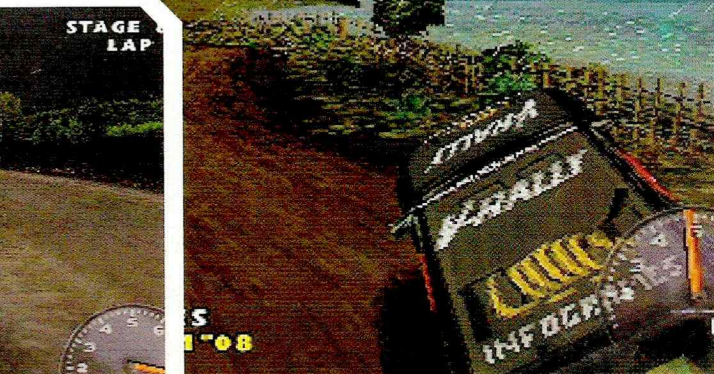
APE ESCAPE

Snadné zajmutí - přikraďte se k opici, kterou budete chtít polapit a zatímco budete stále v plíživé pozici vrhněte síť po opici (wov, to vypadá na rýmovačku). Chudinká opice si vás nevšimne a tímto způsobem se jí snadno zmocníte.
Tajný tunel - v druhé úrovni džungle nalezněte stopku (značku) a postrčte ji. Tím by se vám měl odhalit tajný tunel. Co se v něm skrývá vám ale neprozradíme .

Chalid Himmat







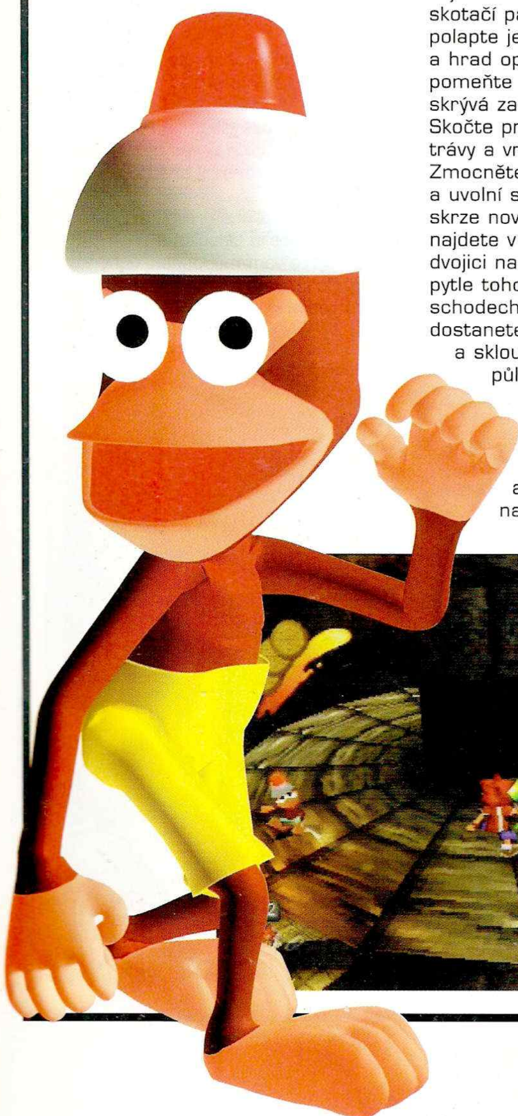
Tuhle závodní hru máme moc rádi, ale nějaký ten cheat přeci jen občas bodne.

MILÍ HRÁČI, TOHLE JE DRUHÁ LEKCE PŘÍRUČKY *TOP SECRET* JAK VYZRÁT NA PAVIÁNY. NA KONCI BUDETE ZNÁT VŠECHNA NEZBYTNÁ OPATŘENÍ, KTERÁ VÁM POMOHOU ZABYDLET SE V TOMHLE OPIČINCI.

APE ESCAPE ČÁST 2

ÚROVEŇ 15
CIVILISATION: CRUMBLING CASTLE

Tato úroveň je díky 21 dalším opicím, které musíte odchytit, a duchovi, jehož je třeba vyhnat, největší v celé hře. Rozkrájejte několik cibulí, které se vám připletou do cesty na startu úrovně, a vydejte se kolem plotu u skály.



Slezte ze srázu pro opici, další polapte za rohem a pak se vydejte k mostu. Vtrhněte do hradu a roztočte káču, pak se pusťte dveřmi vlevo a najdete řádícího opičáka. Kolo po levé straně vztyčí několik sloupů a vy můžete použít schody a vrtuli, abyste se dostali nahoru. Zůstaňte napravo, abyste se vyhnuli barelům, a utíkejte až nahoru na budovu. Tady skotačí párek opic na lustrech, polapte je s pomocí své vrtule a hrad opusťte. Cestou ale nezapomeňte na gibbona, který se skrývá za dveřmi a na cimbuří. Skočte pro jednu opici dolů do trávy a vraťte se k hradní bráně. Zmocněte se trojice opičáků a uvolní se vám cesta dovnitř skrze nově otevřené dveře. Tady najdete v křesle šimpanze a další dvojici na lustrech. Šoupněte do pytle toho, co sedí nahoře na schodech, a s pomocí vrtule dostanete dalšího. Otočte se a sklouzněte dolů doleva, na půl cesty seskočte a dostanete se do místnosti nacpané gibbony. Sražte oranžového ptáka naproti Mme Guillotine a sklouzněte se po svahu na římsu, kde je další



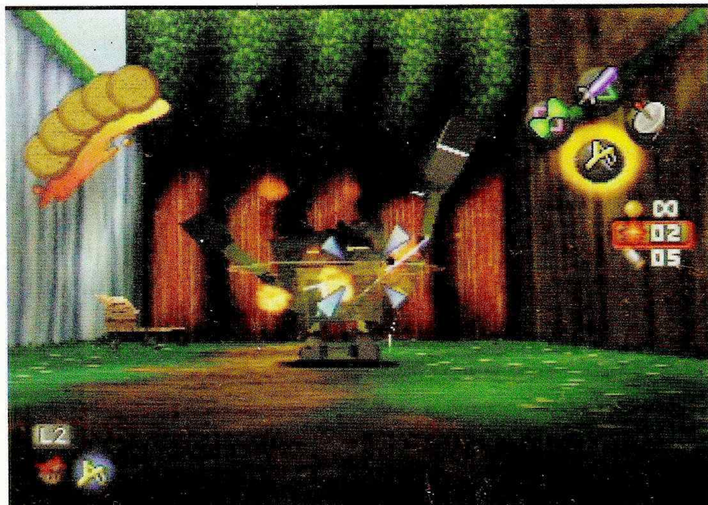
opice. Dokončete sjezd a pokračujte na pulzující plošinu, odkud se můžete odrazit na horní plošinu a lapit další opici. Když se odsud spustíte, dostanete se do haly a k rytíři, který střeží vchod. Pět zásahů vaším nádobíčkem, a máte volnou cestu k bazénu a k polapení mořské opice. Další je v cele, zmáčkněte tedy knoflík, pustíte ji ven a chyťte do sítě. Vyskočte z vody a na zeď po pravé ruce, pak přeskočte k dřevěné plošině a přeskočte propast.





Ocitnete se v místnosti plné strojů. Přeskákejte čepele a ulovte opici napravo. Tlačítko před vámi vám otevře dveře na vrcholu hradu. Projděte branou, uhoďte do pravého tlačítka a otevře se vám menší branka. Vejděte do tunelu a na jeho konci zahněte doleva, potopte se do vody a vynořte se u samých základů hradu.

Vyskočte na trámy vyčnívající ze zdi. Po nich stále nahoru ke dveřím věže. Tady najdete ducha, ale ten vám mile rád podstrčí dalšího bosse, s nímž se musíte utkat. Držte se od něj dál, zaútočte a zabijte ho. Stačí bohatě pět jednoduchých zásahů, a je po něm.

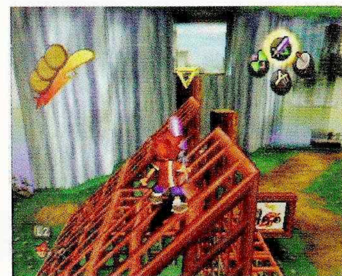


LEVEL 16
BASE OF SPECTRE: CARINO CITY

V kleci nahoře na schodech po vaší levé ruce najdete lelkující opici. Dostanete ji s pomocí autíčka na dálkové ovládání. Zabijte vosy na kmenech stromů a vyšplhejte nahoru, abyste dostali gibbona u boxerského ringu. Ignorujte opici na vrcholu roury a zneškodněte raději tu, která se usídlila níž. Shora na vás skočí robot, ale když se katapultujete, narazí a vy za své úsilí dostanete život navíc.

Vydejte se nahoru po schodišti po pravé ruce, spusťte se dolů dírou a najdete další opici v kleci. S otevřením branky pomocí tlačítka vám opět pomůže auto na dálkové ovládání. Teď použijte autíčko ke stlačení knoflíku nad schody a sledujte, jak vyskáčou plošiny. Přeskočte a opět dojeďte autíčkem k tlačítku skrz další klec. Sklouzněte dolů ze svahu před vámi a najdete další opici, pak se potopte do jezírka, kde se v odtokové rouře skrývá další gibon. Vyhněte se barelům v další místnosti a s pomocí vrtule se dostanete na plošinu uprostřed místnosti. Vyleťte k trámu ve výšce a polapte opice, které se tam rozvalují, pak skočte zpět k barelům po pravé ruce a skrz kanálovou rouru. Na vršku stromu čeká na chycení další opičák. Pozor, ať na něj nezapomenete! Vraťte se přímo do hlavní části úrovně, do místnosti s kutálejícími se barely. Chytněte šimpanze v korunách stromů a přeskočte k tunelu napravo. Potopte se do vody a proplavte mezerou k další opici. Dírou ve zdi se dostanete nahoru na vodopád. Tam ulovte předposledního opičáka a ten poslední na vás čeká v kleci opodál. Úroveň dokončena.







ÚROVEŇ 17
BASE OF SPECTRE – SPECTRE'S FACTORY

Skočte do obrněného tanku a zastřelte všechno, co uvidíte. Ve zdi naproti vám se skrývá první opice. Rozstřílejte zeď a chyťte ji.

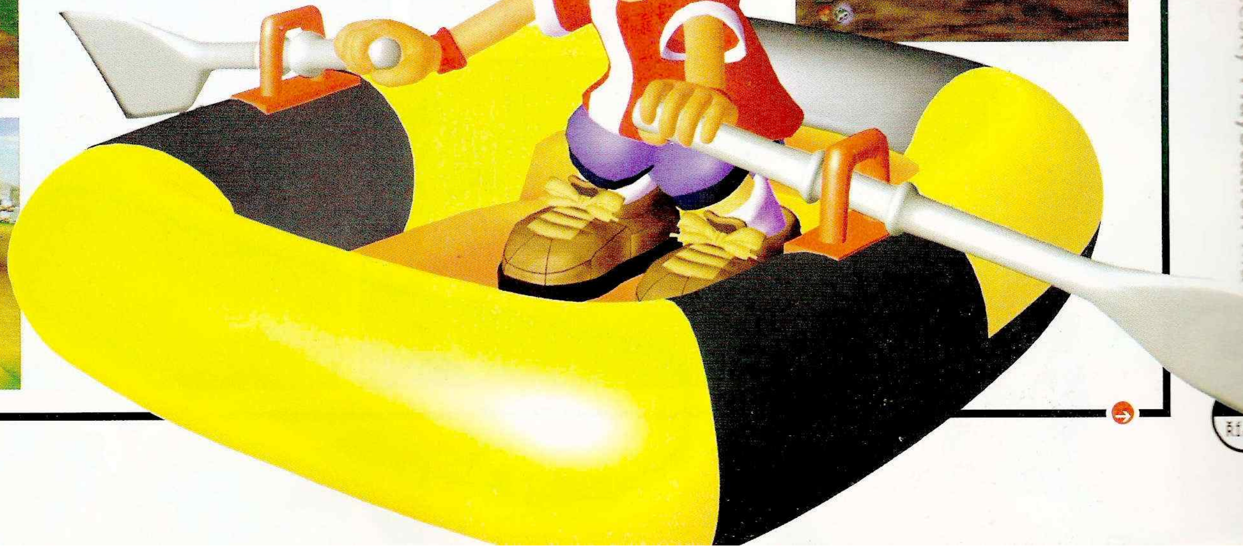
Další se snaží zdrhnout v lodi. Vystřílejte ho a chyťte, až bude padat. Postupujte dál, dokud se nedostanete ke skleněné kleci. Otvírejte si s pomocí autíčka, dokud se nedostanete na druhou stranu. Vyhněte se raketám, které střílí opice, a chyťte ji.

Pusťte se dveřmi, pak dál napravo, kde se musíte vyhýbat kladivům, a pak bouchněte do kola uprostřed. Vydejte se po plošinách nahoru, a než se zmocníte opice a otevřete si dalším knoflíkem, vyhmátněte robota.

Výtahem sjeďte dolů ke kolu, bouchněte do něj a jděte zpátky nahoru a pak dveřmi - tady najdete robota ovládaného opicemi. Zůstaňte stát u dveří, a až se otočí, střílejte katapulty. Až vybouchne, chyťte gibbona. Přeskočte ostnaté plošiny, utíkejte tunelem a skákejte po dopravních pásech. Na trámu tady najdete opičáka, seberte ho a skočte na plošinu po levé ruce, kde musíte zneškodnit dalšího robota, abyste se dostali k šimpanzovi uvnitř. Vydejte se zpátky k otáčivým plošinám, uhoďte do kola a skočte do velkého kovového kola. Skočte na kovové pletivo, chyťte opičáka, seskočte dolů

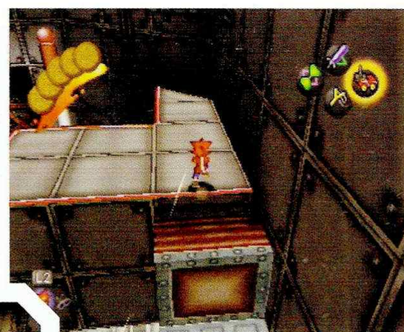
















a zajeďte autíčkem do klece, kde čeká poslední opice.

ÚROVEŇ 18
BASE OF SPECTRE: SPECTRE'S BUILDING

Snažit se tady chytit ducha je marné, provrtá se ven a nechá vás, abyste se postarali o pytel opic. Chyťte první a zlikvidujte bojovníka napravo. Sejděte zpátky po schodech k díře vpředu a vytáhněte odsud opici. Polapte další opičku a uhoďte do knoflíku, abyste vypustili vodu z jezírka. Vydejte se dolů a pomocí vrtulky se dostanete k opicím, které balancují na rourách. Na člunu dojeďte k odtokové rouře a vyskočte nahoru pro dalšího opičáka. Vraťte se do hlavní haly, vyběhněte schody a vydejte se nově otevřenými dveřmi. Skočte znova do tanku a prostřílejte si cestu nahoru, kde můžete seskočit do trávy a chytit další opici. Jděte pořád nahoru a postřílejte maníky, kteří se motají kolem dveří. Najdete rouru, s jejíž pomocí dostanete další opici u vypínače, pak může vypínač stisknout a skočit mezi kovové tyče. Autíčko na dálkové ovládání pošlete k vypínači, který udrží tyče na místě, a zajměte dva gibbony. Otevřete skleněné dveře, kterými se můžete prostřílet, a chytíte další opici. Poslední šimpanz na vás čeká na spodním trámu u větrných turbín. Nechte znova autíčko na vypínači a projděte, abyste se dostali k opici. Vjeďte autíčkem na vypínač ještě jednou a vydejte se dveřmi nalevo za posledním dobrodružstvím s duchem, nebo spíš s dalším potvorným robotem. Jednoduchý způsob jak ho porazit, až se objeví, je použít katapultových střel na zelený vypínač.







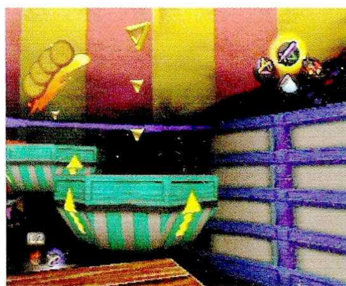
ÚROVEŇ 19
SPECTRELAND: SPECTRE SQUARE

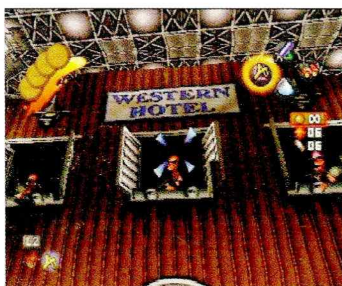
Poslední úroveň sestává z pěti miniúrovní, nejdříve se ale vydejte do Western Land. Chyťte první opici na střeše, vyšplháte tam po





barelu. Další uvízly za lítačkami nahoře v budově. Použijte katapult, abyste je zachytili, až budou padat. Teď uhoďte Coaster. Přeskočte dveře a za tobogánem nalevo najdete opici na trávě. Vydejte se nahoru po schodech a z klece vyprostěte profesorova pomocníka. Zabijte všechny duchy a přeskočte spadlou tyč. Nalevo najdete klec s opicí, počkejte, až si otevře dveře tím, že stoupne na vypínač, a chyťte ho. Nechte auto na vypínači, přeskákejte plošiny a budete se moci spustit do místnosti s rakvemi a zajmout tři šimpanzy. To vám také umožní vypustit šílenou ženu. Nakonec musíte najít profesora. Vydejte se k pulzujícím plošinám ke kleci nahoře a střílejte do slona, dokud se nesvalí na zem.S pomocí vrtulky se můžete spustit do







klece a zaútočit na mladého Dumba pěti zásahy. Teď jste zachránili profesora a je čas na velké duchařské představení. Najdete ho v místnosti Go Kart. Trojím úderem do zeleného tlačítka vzadu odpálíte velké auto a následujete ducha do Sky Tower. První opice je nahoře na plošinách napravo. Chyťte ji a sklouzněte dolů po svahu k lodi, kde se rozvaluje trojice mořských opic. Chyťte je a otevřou se dveře před vámi, vejděte do klece napravo, kde katapultová střela otevře další klec. Chyťte opici dole a další dvě, které právě letí kolem vchodu do věže.

Vydejte se doleva, dveřmi, bouchněte do vypínače u dveří a pak se vraťte cestou, kterou jste přišli. Objeďte klec napravo a řiďte svou buggynu škvírou k pohyblivé plošině, kde najdete vypínač schovaný za rohem. Chyťte opici, přeskákejte plošiny k zelenému přepravníku a podnikněte krátký výpad nahoru na trám a přidejte si do sbírky dalšího šimpanze. Skočte do prázdna a zatižte dva vypínače, které trčí z podlahy tak, že se na jeden postavíte vy a na druhý postavíte auto. Skočte do průrvy napravo (okolo velké opičí hlavy) a dotkněte se kola, což způsobí, že opičí hlavě vyskočí oči. Odražte se od trampolíny, a vaše vrtulka vás vynese nahoru k očím sochy, pak přeskočte na druhou stranu pro další dvojici opic a k tlačítku, které vám otevře elektrický plot, který byl nad schody u vchodu. Teď těmi dveřmi projděte. Vypusťte na roboty katapulty a zmocněte se další opice u dopravního pásu a ještě jedné nahoře na věži. Seskočte z věže, dvojskokem na valící se barel a s pomocí vrtulky přeskočte na další. Na otáčivých plošinách se opatrně přesouvejte doleva, velkým skokem přeskočte míč a pošlete auto do kovové krabice, kde zaparkujte na druhém vypínači. Teď se přesunete do další úrovně, s pomocí vrtulky se dostanete na protější plošinu, odkud seskočíte a chytíte další opici. Sjeďte autem z vypínače a vyšplhejte znova nahoru. Tentokrát tam však zůstaňte. Hoďte jeden ze svých katapultových nuggetů na vypínač a zasáhněte letícího ptáka, který k vám přiletí. Použijte od zdí se vlnící plošiny a dostaňte se cestičkou k pulzujícím. Pak přeskočte k valícím se kolům vpředu. Bouchněte do nich hodně silně a objeví se rychle se pohybující plošina, kterou můžete použít, abyste se dostali nahoru, kde leží a čeká zlý duch.

Utíkejte kolem doleva a pak zpátky proti subbossovi. Dejte mu nakládačku a to celé opakujte pětkrát, abyste ho vyřídili, než se objeví samotný duch. Začne po vás střílet všemi možnými zbraněmi, ale vy na chvíli zůstaňte stát v úkrytu, pak začněte útok na zeleně střílící paži. Až budou obě paže poraženy, můžete oslavovat vítězství.

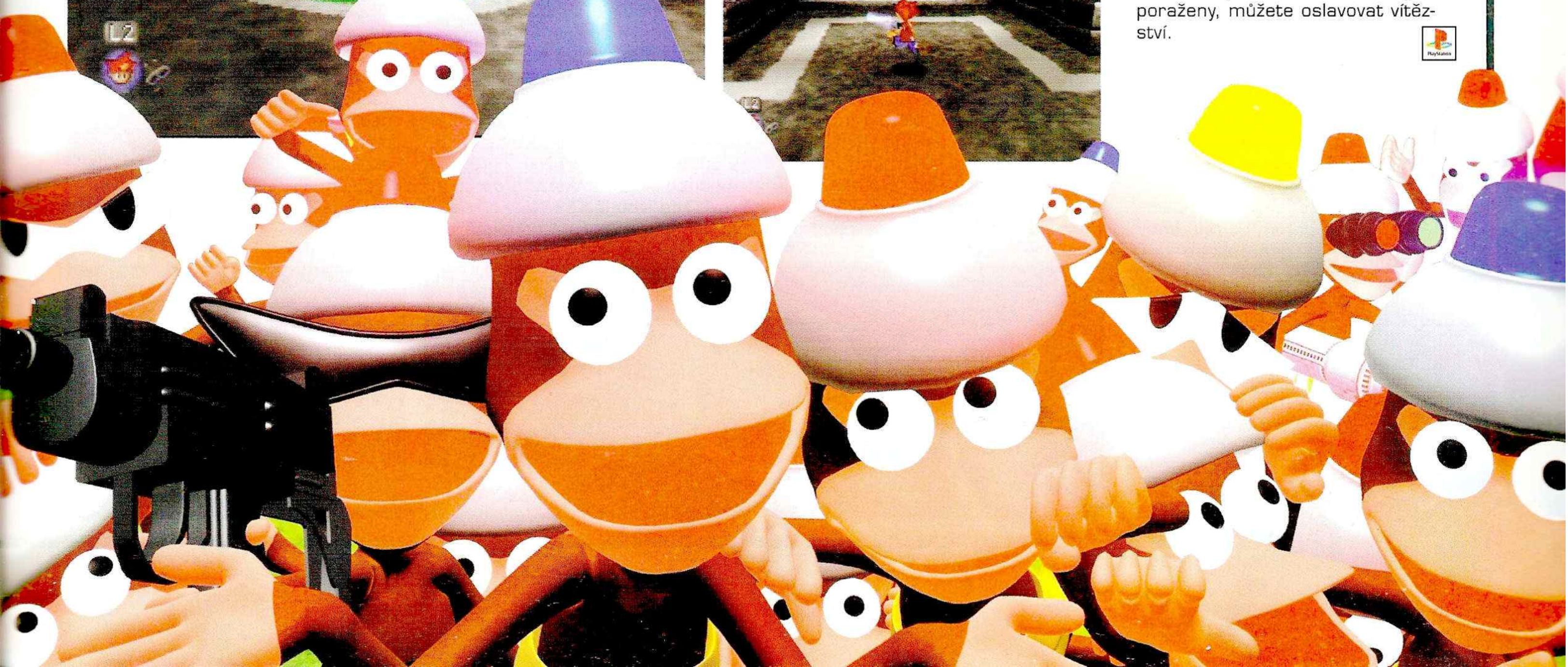






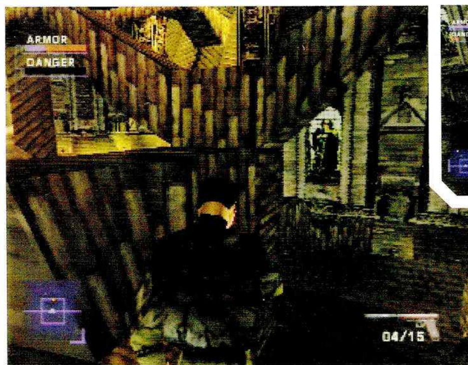






I TENTO MĚSÍC LOGAN STÁLE JEŠTĚ PRCHÁ, TAKŽE NEOTÁLEJTE ANI CHVÍLI, HOĎTE NA SEBE SVOU LETECKOU BUNDU, POPADNĚTE BIZ-2, K OPASKU SI PŘIPNĚTE PLYNOVÉ GRANÁTY A S CHUTÍ DO TOHO.

SYPHON FILTER ČÁST 2





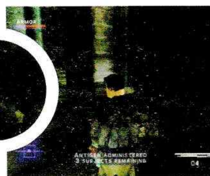


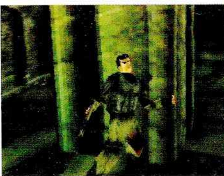
ÚROVEŇ DVANÁCT:

RHOEMER'S STRONGHOLD

Vrhněte se do toho hezky po hlavě, bez žádného velkého rozmýšlení, a střílejte na vše, co jen zahlédnete. Přímo pod vámi je týpek se sniperskou puškou, další stojí dole napravo. Oba oddělejte, vezměte si leteckou bundu a PK-102. Vědce rovněž bez milosti odkráglujte a spojte se s Markinsonem, abyste zjistili jakým způsobem vpravit pacientům do těla antigen. Pak se dejte cestou posetou krabicemi, dveřím nalevo ani vypínači nevěnujte pozornost, spíše se rozhlédněte po další letecké bundě. Po cestě narazíte na stráž a vědce, každému věnujte po kulce a z laboratoře přímo před vámi osvoboďte dalších pár pacientů. Pak jděte zpět po neprozkoumané cestě do jihozápadní laboratoře, kde zachráníte dalšího pacienta. V západní laboratoři je třeba zabít dalšího vědce, abyste získali přístupovou kartu. S tou pak jděte k těm dveřím nalevo, které jste prve minuli bez povšimnutí. Teď už je budete moci otevřít a dostanete se na balkón se třemi okny. Tím jižním vyskočte, zabijte dalšího vědce, pak vyskočte tím severním (získáte K3G4) a nakonec tím prostředním. Dejte se napravo, bez cavyků zlikvidujte stráž s vědcem a osvoboďte nebohého pacienta. Pak pokračujte stále napravo, střílejte na všechno po cestě a sbalte druhou přístupovou kartu, která vám otevře dveře do knihovny. Zde vylezte až nahoru; z okna nad knihovnou se dobře střílí. Oknem pak proskočte, přeběhněte most a dostanete se k dalšímu oknu, které je též třeba rozflákat. Získáte tak krabici se zbraněmi. I zde vás čeká nějaké to zabíjení, jak jinak. Osvobodíte posledního pacienta a dáte se východním směrem, přičemž každého, koho střetnete, obšťastníte kulkou (třeba mezi oči, jako duch Llana Estacada). Hlavně nezapomeňte sebrat poslední přístupovou kartu, kterou bude mít u sebe jedna z mrtvolek. Vylezte po krabicích západním směrem, za jedním z rohů číhá stráž, takže až vystrčí čumák, víte, co máte dělat (nápověda: oddělat). Pak slezte zase dolů a vydejte se do ztemnělé místnosti nedaleko od vás. I tady musíte oddělat párek strážců, poté se zmocníte K3G4 a vylezete do podkroví, kde jsou ještě nějací strážci. Na počátku schodiště použijete přístupovou kartu, protáhnete se mrštně okenním rámem a pak se dáte nalevo. Potom uvidíte okno vedoucí na východ - nuže, Drag nach Osten: seskočíte, popadnete plynový granát a pak hurá výtahem pryč. Prostě hračka.







ÚROVEŇ TŘINÁCT:

STRONGHOLD LOWER LEVEL

Zmocněte se letecké bundy a po cestě výtahem likvidujte všechny strážce. Úplně dole je místnost s pacientem. Zastřelte stráž a aplikujte antigen. Pak vezměte pušku, proběhněte laboratoří a po schodech do další místnosti. Další pacient čeká na vaši záchranu na cestě po levé straně. Přeskákejte krabice, pak zaběhněte do další laboratoře a poté zpět ke schodům. Dejte se západním směrem a cesta vás dovede skrze alej do zadní místnosti. Po cestě pozabíjejte stráže. Na konci cesty najdete schovaného za krabicemi dalšího ubožáka čekajícího na vaši injekci antigenu. Pak se dáte směrem k přední bráně, přičemž je třeba pozabíjet všechny kolem se poflakující stráže. Za pomoci krabic vyšplhejte na balkón, kde najdete leteckou bundu. Na vedlejším balkóně rozbijte okno, vlezte dovnitř a pak se dejte zpět k první římse a dolů po cestě. Přejdete most, postřílíte vědce v laboratoři, abyste získali přístupovou kartu. Zpátky na druhém balkónu najdete dveře, které jdou otevřít právě s pomocí této karty, no a za těmi dveřmi na vás čeká hafo teroristů, takže si dosyta zastřílíte. Až budou ležet bradou vzhůru, dejte se do laboratoře, kde dřepí další vědátor s kartou. V další sekci pak zlikvidujte stráže granáty a jděte opačným směrem, až narazíte na další balkón. Zde rovněž zrušte strážce a za pomoci nové karty otevřete dveře. Pak se vlámejte na hřbitovní balkón a po římse na ornamentální balkón - z něho postřílejte strážce a zmocněte se K3G4. Pak pokračujte alejí, až dojdete na hřbitov. Tady dávejte pozor, všude kolem se skrývá plno neřádů. Narazíte na schodiště - po něm se dá sestoupit do podzemních katakomb a vstoupit do dalšího epického oddílu.









ÚROVEŇ ČTRNÁCT:

STRONGHOLD CATACOMBS

Jděte stále dolů nalevo, oddělejte strážce a vezměte mu leteckou bundu a pistoli. Pak se plazte pomalu dopředu a na párek strážců přímo před vámi hoďte plynový granát. Pak sledujte vědce, dokud nezmizí ve své komoře, a pak tam skočte za ním. Pak jděte za Phaganem, chraňte ho před strážemi, seběhněte ze schodů a postřílejte všechny, kteří se vám přimotají do cesty. Společně s Phaganem pak jděte k cele, kde je Lian Xing. Jenom když ji osvobodíte, podaří se vám třem dostat z katakomb.

ÚROVEŇ PATNÁCT:

PHARECOM WAREHOUSES

Jděte směrem k budově před sedmým skladištěm. Vystřelte okno a vlezte dovnitř. Eriksonovi seberte vyhledávač virů a pak pomocí mapy jděte do skladiště 13. Vlezte dovnitř, seberte granátomet a jděte do skladiště 23, přičemž se na cestě ještě stavte ve skladišti granátů. Ve skladišti se zmocněte pušky Biz-2 a vyšplhejte na římsu vedle plakátu. Proskočte oknem a jděte pořád nalevo, až narazíte na tělo. To přejeďte vyhledávačem virů, vyskočte oknem ven a jděte do skladiště 38, kde najdete další tělo. Pak jděte do budovy poblíž skladiště 36 a vyhoďte do vzduchu sudy - pod nimi se objeví tunel vedoucí do další sekce. Přeskočte krabice a jděte pořád doprava - najdete nějaké K3G4. Pak se vraťte na hlavní cestu a za pomoci krabice se vyhoupněte na provaz visící nad vámi. Vypínačem vypněte elektriku a na druhém konci římsy sešplhejte dolů. Vaší další zastávkou bude skladiště 69: skočte do okna a postřílejte všechny kolem. Těla poté přejeďte vyhledávačem virů, pak vyhoďte sudy do vzduchu a zdrhněte. Otevřete branku v plotě s elektrickým napětím, pak běžte do tajného tunelu a k další brance. Když proběhnete další řadou sudů a vyhodíte je do vzduchu, zlikvidujete další







strážce. Vaším dalším cílem je budova napravo s dvěma okny.

ÚROVEŇ ŠESTNÁCT:
PHARCOM ELITE GUARDS

Vyběhnete z tunelu vedoucího do skladiště 76. Těla najdete ve skladišti 82 (tam se dostanete pasáží za bílou krabicí ve skladišti 85), skladišti 74 a také na střeše neočíslovaného skladiště (na tu se dostanete ze zeleného kontejneru). Postřílejte stráže, sesbírejte všechny zbraně i munici. Pak proběhněte zpět tunelem a střelte do sudů, jinak vybuchnou v dosti nebezpečné blízkosti od vás. Pak jděte stále nalevo, až dojdete ke skladišti 76.





ÚROVEŇ SEDMNÁCT:
WAREHOUSE 76

Tady najdete dvě místnosti - v jedné je Biz-2, v druhé letecká bunda. Dejte Lian zvon, pak vylezte ve vedlejší místnosti po krabicích na římsu. Nahoře najdete několik místností, ale jděte stále rovně, až dojdete na místo, kde se cesta rozdvojuje. Jedna cesta vypadá zatarasená, ale ty krabice jde ve skutečnosti přeskočit a dostat se dál. Přeběhněte přes most, běžte k bílému kontejneru, kde najdete několik granátometů. Ty seberte a jděte zpět na most. Pak se vraťte na rozcestí a dejte se druhou cestou. Narazíte na několik strážců, které je třeba pochopitelně odkráglovat, pak se protáhněte dírou za kontejnerem. Na to, dostat se k výtahu, máte pouze 15 minut. Seberte leteckou bundu na římse za sebou a běžte do skladiště 76. Proběhněte dveřmi napravo, postřílejte stráže, pak se dejte dveřmi nalevo a vypalte do sudů - to zabije další stráž. Tady získáte sniperskou pušku. S ní vylezte na římsu nedaleko prvního strážce a prolezte dírou. Seskočte dolů a vylezte na bílý kontejner - najdete most, po kterém je třeba rychle přeběhnout, než spadne. Jděte pořád doprava, přelezte krabice, pak jděte do rohu bílého kontejneru a z něj na most. Seberte M-79, pak rychle na most, než spadne. Protáhněte se dírou zpátky a dejte se jižním směrem, až narazíte na další díru, která je za skupinkou kontejnerů po pravé ruce. Vylezte na most, kde je jeden neřád, z něj pak slezte na druhé straně do další místnosti. Vyhledávač virů vám ukáže, kde je vypínač výtahu. Střelte do něj, skočte do výtahu a pryč.

ÚROVEŇ OSMNÁCT:
SILO ACCES TOWERS

Seberte leteckou bundu a jděte přímo na most, kde obdržíte vzkaz. Zprávu přijměte a dejte se

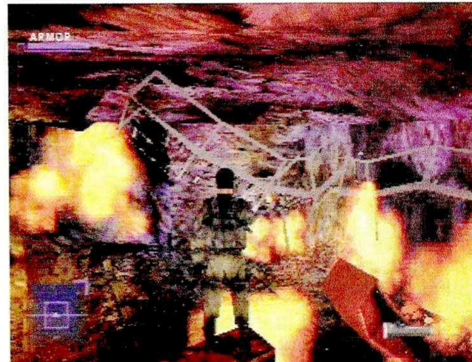
















směrem doprava dolů, kde narazíte na další most. Za okrajem uvidíte pár krabic, po nichž můžete slézt dolů. Odtud pak po další skupině krabic vylezete na římsu a z ní zase na most, kde po pravé ruce najdete leteckou bundu. Přeběhněte přes další most a cvrnkněte do přivolávače výtahu. Po červeném sloupu vylezte na římsu, kde najdete granátomet. Ten vezměte s sebou a po krabicích vedle kontrolního panelu vyšplhejte nahoru. Ocitnete se v tunelu s červenými světly. Stiskněte vypínač na jeho konci a pak jděte zpět ke kontrolnímu panelu, kde se můžete dát svézt dolů nově funkčním výtahem. Až budete dole, proběhněte tunelem a na jeho konci jděte pořád napravo - najdete další ovladač výtahu. Stiskněte ho a výtahem vyjeďte nahoru. Dalšího výtahu si nevšímejte, vydejte se opačnou stranou, přičemž se vyhýbejte otřesům půdy. Když se zem uklidní, přeběhněte most, a dostanete se do řídící místnosti, kde je třeba stisknout další tři kontrolní panely.

ÚROVEŇ DEVATENÁCT:

TUNEL BLACKOUT

Rozsviťte si baterku, abyste viděli, kde jsou římsy, ale nezůstávejte na jednom místě, nebo vás spatří stráže. Držte se červené čáry, dejte se doleva a pak se spusťte dolů na další římsu. Pořád sestupujte dolů, oddělejte šest strážců a znovu rozsviťte baterku, abyste našli další cestu. Vyšplhejte nahoru výtahovou šachtou a nahoře se zmocníte pušky s infračerveným zaměřovačem. Hned oddělejte týpka na prvním mostě a přejděte na druhý. Přes ten hoďte granát a objevíte bílé dveře do sila.

ÚROVEŇ DVACET:

MISSILE SILO

Tady se musíte pohybovat hodně rychle, protože úroveň má časový limit, který není vidět na obrazovce. Vylezte na druhou stranu rakety, zlikvidujte stráž, pak se dejte výtahem na třetí úroveň, kde budete moci raketu přelézt pomocí můstku. Teprve teď uvidíte časový limit a také to, že vám zbývají pouze tři minuty k dokončení úkolu. Tak rychle k výtahu - branka za chvíli spadne. Pokud se vám to nepodaří včas, zkuste ji podlézt. Pak jděte k výtahu, kde byl Rhoemer, a sjeďte na úroveň dvě. Chcete se dostat do centrální kontrolní místnosti - na cestě nutno zabít pětici strážců. Vědcům seberte přístupovou kartu a vtrhněte do hlavní místnosti. Zde je dalších pět strážců, které je třeba oddělat, snažte se však nezastavovat a dostat se k vypínači počítače. Je přímo na mapě. Přišel čas posledního střetu s Rhoemerem. Na jeho likvidaci budete potřebovat plynové kanystry, takže si je vezmete na římse. Chvíli se na římse zdržte a vyčkejte - tady vás Rhoemer nedostane. Jakmile se objeví před vámi na radaru, hoďte dolů kanystr. Pak tvrdě do něj a pokračujte, až zhebne. Svět je opět bezpečné místo, game over.





STŘELNICE

Ve střílečce člověk jaksi čeká, že narazí na obrovský zbrojní arzenál, nebo snad ne? To víte, že ano. Tady je nejlepší zbraní BIZ-2. Má velkou palebnou sílu a zároveň se rychle nabíjí, takže lze vojáky likvidovat pěkně svižně. Jediná potíž tkví v tom, že ji nemáte možnost získat dříve než v patnácté úrovni, takže je lepší si pořádně osvojit HK-5 - ostatně i ta vám na daný úkol postačí. Dobré jsou i granátomety a puška, zejména pro vyhazování sudů do vzduchu. Problém je v tom, že se těžko nabíjejí, tedy příliš pomalu, když máte kolem sebe spoustu strážců. Všechny útočné pušky, které ve hře najdete, jsou rovněž k použití, i když jsou nejlepší na likvidování jednotlivých strážců na útěku - příliš vám nepomohou v oněch nepříjemných situacích, kdy potřebujete především palebnou sílu. Plynové granáty jsou doslova famózní k likvidaci většího počtu nepřátel jedním vrzem, jenom dávejte pozor, abyste neházeli proti větru, jinak to slíznete sami.

TOP SECRET

NĚJAKÉ DOTAZY?

NEVÍTE JAK POKOŘIT VAŠI OBLÍBENOU HRU, ČI POSTRÁDÁTE ŽIVOTNĚ DŮLEŽITÝ CHEAT ? NENÍ PROBLÉM.

V této rubrice vám odhalíme jakákoliv tajemství a seznámíme vás i s těmi nejztracenějšími cheaty. Stačí poslat dopis s dotazem do naší redakce, či emailem přímo na adresu *chhimmat@score.cz* a my se o vás postaráme, buďte klidní.

GRAN TURISMO POUZE PRO FÉROVÉ HRÁČE?

Doufám, že mi můžete poskytnout nějaké cheaty, či triky do této těžké, ale přesto velmi kvalitní závodní simulace. Zasekl jsem se v jenom z pokročilejších závodů a prostě nejsem schopen za žádnou cenu postoupit dále.
Petr, Olomouc.

Zoufalé dopisy týkající se *Gran Turisma* k nám do redakce proudí neustále. A nám nezbývá nic jiného, než dokola opakovat, že prostě žádné cheaty k této hře NEEXISTUJÍ. Nemáte jinou možnost, než prostě sedět a pečlivě trénovat, jinak to nejde, věřte nám!

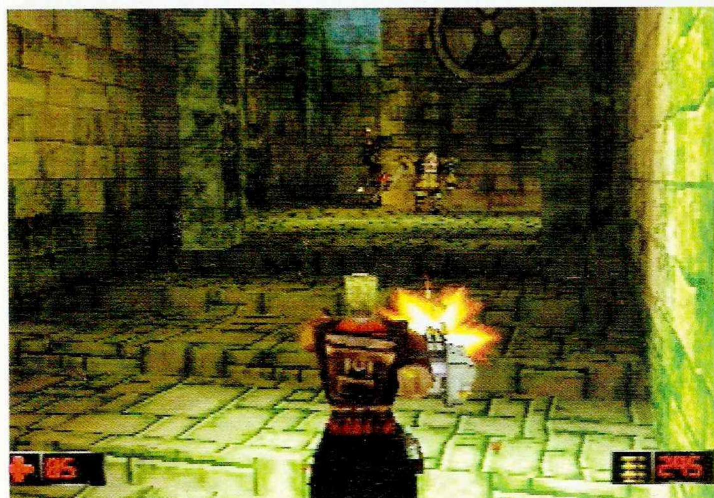
DUKE NUKEM: TIME TO KILL S CHEATY

Hrozně nutně potřebuji cheaty na atomového vévodu (Time to Kill). Jestli je urychleně nedostanu budu řádit a to pořádně!!!
Roman Bílek, Praha 2.

Patrně v tento okamžik ušetříme tvé okolí zbytečného běsnění, protože ti cheaty bleskově přinášíme, ale na příště si pamatuj, že to chce více klidu.
Následující cheaty se aktivuji po zadání pauzy
Výběr úrovně - ↓ (jednou či devětkrát v závislosti na verzi hry), ↑. Nyní opusť hru a jdi do hlavního menu, kde by se měla objevit nová volba „Time To Kill". Zadej tuto volbu a stiskni ←, nebo → pro navolení žádané úrovně a potvrďte to tlačítkem ⊗.



Atomový borec není na zvládnutí jednoduchý. Chalidovi cheaty by vám měly zjednodušit život s ním.



Zbraně a vybavení - dvakrát, či jednou →, ←, dvakrát, či jednou →, ←, dvakrát, či jednou → a ←.
Všechny zbraně - L1, L2, ↑, L1, L2, ↓, R1, →, R2, ←.
Všechny věci - R1 (pětkrát, či jednou), L2 (pětkrát, či jednou).
Všechny klíče - ↑, →, ↑, ←, ↓, ↑, →, ←, →, ↓.
Neviditelnost - L2, R1, L1, R2, ↑, ↓, ↑, ↓, SELECT (jednou, či dvakrát).
Neomezené munice - ←, →, ←, →, SELECT a celé to provést dvakrát.
Neomezené opakování - zapauzuj hru a stiskni ←, →, ↑, ←, →, ↓, ←, →, L1, R1.
Dokončení hry - během hry podrž L2 + R2 a stiskni ◎, △, ◎, ◎, START.
Myslíme, že takováhle obsáhlá kopa cheatů by ti mohla do začátků stačit.

TIPY PRO TEKKENA 3

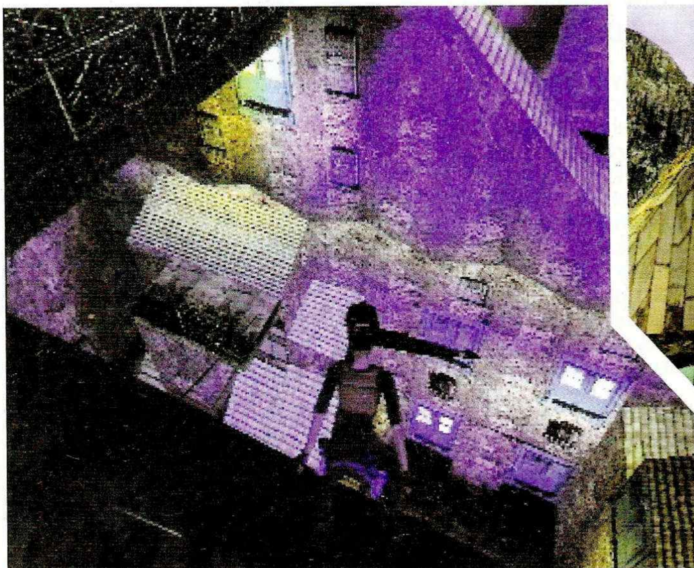
Beznadějně jsem propadl *Tekkenu 3* a hodili by se mi nějaké cheaty, či důležité triky



k tomuto úžasnému bojovému titulu.
Radek C., Březová u Sokolova.

Pokud dohraješ „Arcade" mód hry s každou z původních postav, dostaneš bonusové charaktery v následujícím pořadí - Kuma, Julia Chang, Gun Jack, Mokujin, Anna Williams, Bryan Fury, Heihachi, Ogre, The Real Ogre.
Zúčastníš-li se s Annou dvaceti pěti zápasů (v Arcade, či Vs. módu) spatříš ji v tom následujícím v jiném oblečku.
Chceš spatřit své bojovníky v tajné vítězné póze? Podrž tlačítka doleva, či doprava během opakovaného zázna-

NĚJAKÉ DOTAZY?







Lařino třetí dobrodružství skýtá mnohá tajemství. Jedno z nich je odhaleno v této rubrice.

mu výhry. Ale pozor, ne všechny postavy mají skrytou pózu.
Je možné získat Gona i Doktora B. jiným způsobem, než dokončit „force“ , či „ball“ mód hry. Pusť se do „arcade“ módu a ve čtvrtém, pátém, šestém, či sedmém kole dovol nepříteli, aby ti vzal přibližně pět procent životů a poté ho zbij. Pokud jsi postupoval správně, uslyšíš „hlasatele“ pronášet „great“ a v následujícím zápase budeš bojovat s Gonem, či Doktorem a vyhraješ-li nad nimi, máš je k dispozici.
Stále nemůžeš získat do svého arzenálu Tigra? Sedmnáctkrát dokonči hru s různými charaktery (včetně Eddyho) a jakmile se ti to podaří, rozjeď další zápas s Eddym a měl bys ho mít.

ZAPOMNĚL JSEM CHEATY NA ROLLCAGE

Moji oblíbenou hrou současnosti je *Rollcage*. Je to skvělá „pařba“, ale mám problém v tom, že stále nejsem dost zdatný na to, abych se dostal přes „Scorpio League“. Nemáte tam nějaké cheaty, či radu s jejíž pomocí bych se dostal do některé z pozdějších úrovní, či bonusových levelů?
Martin Suchý, Kroměříž.

Příjemné na hře *Rollcage* je to, že obsahuje pouze jeden samotinký cheat s jehož asistencí se ti otevřou dveře do všech skrytých koutů této závodní věci. Jednoduše vlož jako heslo „MAXCHEAT“ a vše co bys mohl potřebovat se rázem objevilo před tvým zrakem.



SKRYTÁ ÚROVEŇ V TOMB RAIDEROVI TROJCE

Často se nás ptáte jak se dostat do skryté úrovně nazvané „Hallows“ a my jsme vám na to v minulosti odpovídali tím, že nezbývá nic jiného, než dohrát hru s projitím všech skrytých míst na sto procent. Ovšem počítáme s tím, že by se vám to mohlo podařit přibližně v polovině příštího roku a tak jsme se rozhodli vás tohoto trápení ušetřit. Stačí během hry stisknout L2 (5x), R2, L2 (3x), R2, L2, R2, L2 (2x), R2, L2 (2x), R2, L2 (2x), čímž získáte všechna tajná místa. Nyní pokračujte v tomto cheat kombu L2, R2, L2 (2x), R2, L2, R2, L2, R2, L2 (4x), R2, L2, R2 (4x, L2 pro přeskákání úrovní. A to je vše, užijte si bonusový level.

KÓDY K TĚM PROKLATÝM DVEŘÍM V SILENT HILLU

Hraji strašidelný *Silent Hill* a nemohu se dostat skrze zapuzlované dveře v nemocnici, poradíte mi?
Tomáš, Pardubice.

První z dveří otevřeš velice snadno a to tím způsobem, že seřadíš charaktery na „Reapers“ listu podle jejich stáří. Tedy prvního Alberta Lordse, dále Lydii Findly, Edwarda C. Briggse, Roberta T. Morgana a nakonec Trevora F. Whita. Ale hned za těmito dveřmi se nacházejí další zakódované a zrovna přemýšlím nad tím, jestli jsi byl minulý rok

TOP SECRET

dost hodný na to, abychom ti tento kód poskytli . no, vypadá to, že tohle nespadá do našich kompetencí, takže si piš, heslo zní „ALERT“, ale jestli jsi nebyl hodný, pekelník si to s tebou vyřídí.

NHL 99 PRO PROFÍKY?

Před časem jsem si koupil *NHL '99* a myslím si, že je to absolutně bombastická hra, hlavně když můžete hrát se svými kamarády. Jediným problémem je přílišná jednoduchost při hře proti počítači. Existuje zde něco, jak bych si mohl hru trošku zpestřit a zároveň tím podpořit počítačové hráče, aby s nimi byla větší zábava?
Mikoláš Vratný, Mohelnice.

Zdá se, že máš štěstí, protože se nám tu objevily jisté cheaty, které by ti mohly hru trošku zkomplikovat. Napiš jako „password“ „FREEEA“ a bude ti umožněno bojovat proti super nabušeným týmům EA Blades a EA Storm. Pokud si přeješ získat super hráče, dej volbu nového hokejisty a pojmenuj ho jako libovolnou postavu z kreditů. S tímhle chlapíkem nebudeš mít problémy. Jo a pokud se ti zdá hra příliš líná, napiš jako heslo „Speedy“ a věci se dají do pohybu.

Náš čtenář považuje druhý díl hry Crash Bandicoot za nejpovedenější.

CRASH BANDICOOT 2

Dostala se mi do rukou hra *Crash Bandicoot 2*, která se brzy stala moji nejoblíbenější hrou na PlayStation vůbec. Ale mám takový malý problém. Neustále umírám a cítím se silně frustrovaný z toho, že musím stále dokola procházet jeden a ten samý level. Mohli byste mi trošku pomoci? Třeba nějaké cheaty, nebo tak něco.
Jiří Samec, Praha 10.

Hlavně nepanikař, tvé dny nekonečné frustrace se chýlí ke svému konci. Máme tu specielně pro tebe šitý trik, který ti během okamžiku sdělíme. Můžeš pro sebe získat deset extra životů, pokud nalezneš mládě polárního medvěda v druhém „warp“ pokoji (používá se k přístupu do úrovní 6-10) a skočíš mu na hlavu. Pokud se ti tohle nepodaří, můžeš vždycky zmáčknout zároveň ↓ a ◎ poté co zemřeš a nejenom, že bude Crash oživen, ale navíc získáš voodoo masku.

COLIN MCRAE RALLY PLNÉ CHEATŮ!

Vždycky jsem si přál být závodníkem, ale bohužel jsem stále příliš mladý na to, abych mohl řídit auto. Naštěstí se objevila výtečná hra *Colin McRae Rally*, která utěšuje moji bolest. Proto by mě zajímalo, jestli existují nějaké cheaty k tomuto titulu.
Petr Dolejší, Praha 4.

Snad ti přijdou vhod některé z níže položených cheatů. Vybrali jsme ty nejzajímavější a proto, aby správně fungovaly musíš jejich názvy podepsat svého závodníka.
Peasouper - přidá mlhu do všech stáží
Buttonbash - akcelerátor
Heliumnick - asistent dostane podivný hlas
Kitcar - dostaneš turba (jakmile se zelený ukazatel naplní stiskni SELECT)
More oomph - zdvojnásobí sílu motoru
Forklift - zatáčení zadními koly
Trolley - zatáčení na všechna čtyři kola
Blancmange - zelené auto (tento cheat je použitelný pouze v „Rally“, nebo „Time Trial“ módu hry)
Nightrider - jízda ve tmě

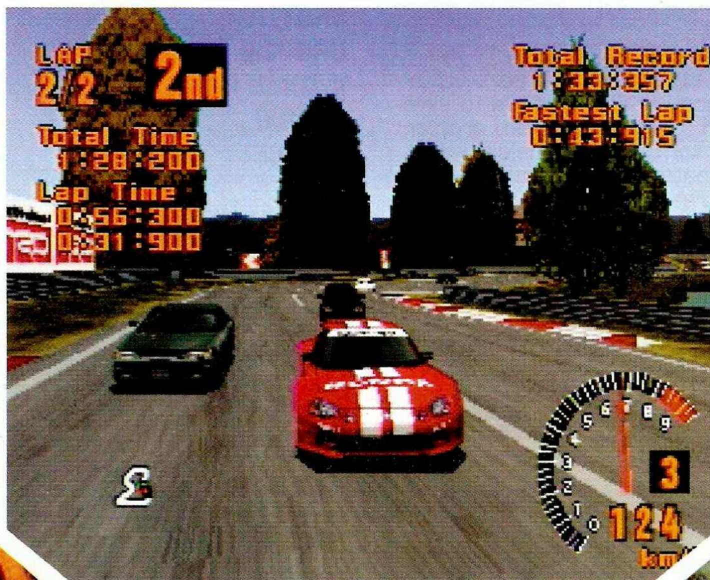


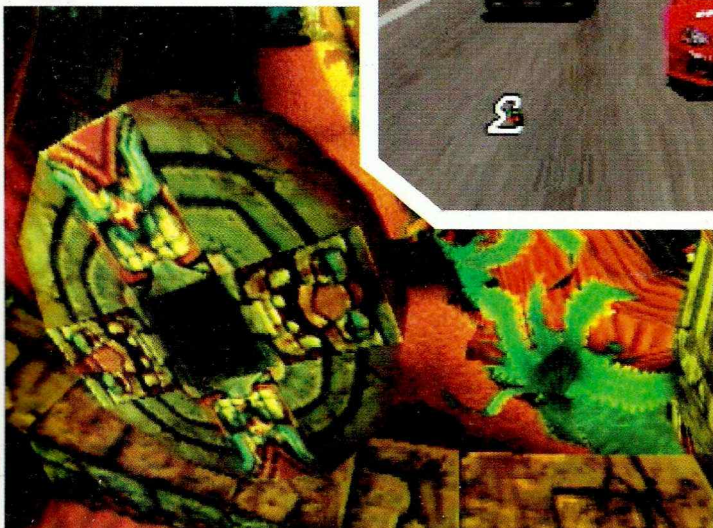
Hra, která přináší časté bolení hlavy. Brzy přineseme nějaký úplný návod.

TOCA 2 TAKY PRO CHEATAŘE?

Dostal jsem se pod vliv závodního simulátoru *Toca 2*. Zde se snažím dělat vše co je v mých silách, což znamená, že i občas něco vyhraji, ale

Opakujte si pořád: Gran Turismo nemá žádný cheat, nemá žádný cheat, nemá žádný cheat.







NĚJAKÉ DOTAZY?

pořád se mi nedaří získat skrytá auta o kterých jsem slyšel od kamarádů. Prý hra obsahuje i nějaké skryté tratě, nevíte jak se k nim dostat?
Honza Lokouč, Brno.

Beze všeho, v tento okamžik pokračuj ještě chvilku ve čtení a s cheaty budeš seznámen. Stačí abys zapsal některý z cheatů jako heslo a poté chvilku počkal, než ti Tiff Needel oznámí, že cheat je aktivován. Pokud ho budeš chtít deaktivovat, opakuj stejný postup.
Mechanic - otevře přístup ke všem skrytým vozům
Bigley - všechny bonusové tratě
Bcastle - při kolizích se budeš odrážet
Dubbed - poškození při hře jednoho hráče
Elastic - zvýší trať
Lunar - zůstaneš déle „viset“ ve vzduchu při havárkách
Justfeet - smaže vše kromě kol
Castletrippy - děsivé pozadí do hry jednoho hráče
Minicars - jiný pohled na závodiště
Fastboy - ultra rychlá auta
Punchy - hladký průchod závodem i v případě, že prohraješ
Skates - turbo mód

HESLA DO FUTURE COP

Již drahnou dobu se pokouším dostat skrze třetí úroveň hry, ale bohužel stále bez úspěchu. Vzhledem k tomu, že jsem do kopie investoval mrzký peníz, rád bych se podíval co je dále ve hře. Nemáte náhodou kódy do dalších úrovní? Prosím, prosím.
Lukáš Dobrovolný, Mělník.

Lukáš je dalším šťastlivcem pro kterého jsme si připravili vhodnou odpověď. Počítáme s tím, že by se ti mohli krom hesel hodit i nějaké cheaty, takže poslouchej když si už investoval ty velké peníze do hry. Pro neviditelnost zapauzuj hru a označ „Sound FX volume“ menu na „Options“ obrazovce. Nyní stiskni ◎, ◎, START, START, ◎, START, ⊗, ▣, a vyskoč z nastavení a potvrď příkazem „Yes“. Skákající ukazatel ti potvrdí úspěšnost tvého počínání. A nyní k těm kódům, o které jsi žádal.

TAFRGYBLRR - úroveň 1
GRGRGYBLRY - 2
FUMRGYBLRL - 3
SICUGYBBLR - 4
TAFUGYBLLR -5
GRGUGYBLLY - 6
FUMUGYBLLR - 7
SIFYGYBISR - 8

Tak a to by bylo pro tentokráte vše, nashledanou u dalších otázek se těší .
Chalid Himmat

Dvoutisícovka s českými texty je už na cestě, ale král všech hokejů se stále jmenuje NHL '99.



Nesmrtelné závodní hry od Codemasters jsou stále předmětem zájmu hráčů. Někteří si pořád neví s nimi rady.









NAŠE ČERNÉ KOLEČKO VÁM OPĚT PŘINÁŠÍ DOSTATEK CVIKŮ NA PROTAŽENÍ PRSTŮ. VAŠÍM ÚKOLEM BUDE PROTÁHNOUT PALCE PŘI *SPEED FREAKS, EVIL ZONE* ČI *BUGS BUNNY* A ZAPOSILOVAT VŠEMI DESÍTI PŘI *UM JAMMER LAMMY.*



PO NAHRÁNÍ DISKU ČÍSLO 48 lze rolovat pomocí joypadu do stran, a vybírat tak dema na CD. Stisknutím tlačítka ⊗ potvrdíte výběr aktuálně zobrazeného názvu dema. Na konci některých dem je nutné konzolu resetovat.

Speed Freaks

■ VYDAVATEL:	SCEE
■ STYL:	závodní (motokáry)
■ PROGRAM:	hratelné demo

Tohle je dobrá hra. Bez přehánění - je to výborný titul i přesto, že neoplývá originalitou. Každopádně pohodlně strčí do kapsy SNES verzi *Mario Karta* a může se měřit s jeho variantou pro N64. Nabízí hlavně zábavu, čisté a ničím neomezované hraní, prostě je to titul, který by měl vlastnit každý společensky založený hráč. Díky našemu demo disku máte nyní možnost hru si vyzkoušet.

Na našem demo disku najdete tyto režimy: Single, Multiplayer a Demo, přičemž si můžete vybírat celkem z šesti postav. A co že budete ve hře dělat? No především kroužit po okruhu a sbírat nejrůznější power-upy a zbraně - ty bývají skryté v krabicích vznášejících se na trati. *Speed Freaks* jsou jednou z těch her, které pokud vás jednou chytí, tak vás dlouho nepustí. Zvláště dáte-li se dohromady s několika kumpány, hrozí vám reálné nebezpečí partnerských hádek i rozchod. Kde je však psáno, že při hraní *Speed Feaks* musí vaše přítelkyně nebo manželka stát opodál? Jen ji přizvěte, v multiplayeru pro čtyři hráče je místa dost. Přestaňte číst tenhle textík, hoďte disk do PlayStationu a hurá do hry.

■ Ovládání

D-pad	volant
◎	brzda
⊗	plyn
△	kamera
L1	smyk
R1	smyk
L2	střelba
R2	boost

■ Další rysy

Je jich celá spousta. Pokud vás stále nepřesvědčilo naše demo, pak vás možná zaujme jedno z následujícího: 24 tratí, pět hratelných režimů, devět postav (tři skryté) a konečně, Vs režim na demu je pro dva hráče - v kompletní hře pak máte možnost hrát se třemi nebo čtyřmi hráči. Nemůžeme jinak než doporučit.

■ Další informace

Chválu na tuto úžasnou akční věc pějeme na stránkách 56 až 60.





Hra vypadá trochu dětinsky, ale občas prokazuje jaksi zvrácený smysl pro humor. Jakmile si jednou se *Speed Freaks* začnete, počítejte s několika hodinami hraní.





Tony Hawk's Pro Skater

- VYDAVATEL: Activision
- STYL: sportovní (skateboarding)
- PROGRAM: hratelné demo

Toto je další z mála her, které dokázaly naši redakci doslova paralyzovat. *Tony Hawk's Pro Skater* byl velice příjemným překvapením. Má nádherně intuitivní ovládání, takže předvést nějaký ten trikový veleskok se po čase podaří skoro každému. V demu můžete hrát buď v roli titulního jezdce Tonyho Hawka, nebo Boba Burnquista. Tony, známý pro „rozkošatělost" svých pohybů, je dobrý hlavně na U rampě a nejrůznějších umělých překážkách rozestavěných po skateparku. Oproti tomu statistiky Bunyho naznačují, že jeho stylu bude nejvíce sedět asi ulice. Ovšem celkově vás svými schopnostmi nezklame ani jeden z těchto proslulých šampiónů.

Na demu máte k dispozici dva režimy - pro jednoho hráče nebo pro dva v režimu rozdělené obrazovky. Máte dvě minuty na to, udělat co nejvyšší skóre, přičemž můžete předvádět libovolné triky, ale mějte na paměti toto: náročnost ještě nemusí znamenat vítězství a triky, byť sebe úchvatnější, které se vám nepodaří ustát, vyústí ve ztrátu na soupeře. Když jsme poprvé slyšeli informace o *Tony Hawk's Pro Skater*, ani ve snu nás nenapadlo, že to bude takhle skvělá hra!







Král skaterů Tony Hawk to na rampě i dalších umělých překážkách zatraceně umí. A ještě tu máme Boba Burnquista - krále ulice.

■ Ovládání

↑	náklon/vyskočení z rampy
→	otočení/rovnováha (při grindu)
↓	zpomalení/záklon
△	grind
□	kick trick
◎	grab trick
⊗	skok
SELECT	kamera
START	pauza

Stiskněte ⊗ - tím se přikrčíte. Když tlačítko pustíte, vyskočíte. Čím déle jste přikrčení, tím výše vyskočíte.

Chcete-li jet po prknu, a ne po kolečkách, stikněte △, když se přiblížíte k obrubníku, zábradlí nebo nějaké podobné věci.

Až budete ve vzduchu, stlačením na ◎ nebo □ plus směr - docílíte nejrůznějších triků.

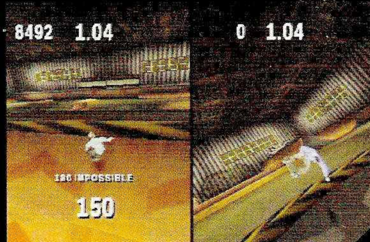
■ Další rysy

V kompletní hře *Tony Hawk's Pro Skater* máte možnost vybírat si z devíti postav profesionálních skaterů s různými schopnostmi. Vyberete si jednoho z nich a vydáte se na jeden z deseti rozlehlých skateparků, kde najdete vše nezbytné pro hodiny skvělé zábavy (a nejsou zde důchodci, kteří by si stěžovali). Kromě režimu pro jednoho a více hráčů můžete závodit na U-rampě nebo otestovat své dovednosti na ulici i umělých překážkách v režimech Trick či Battle.

■ Další informace

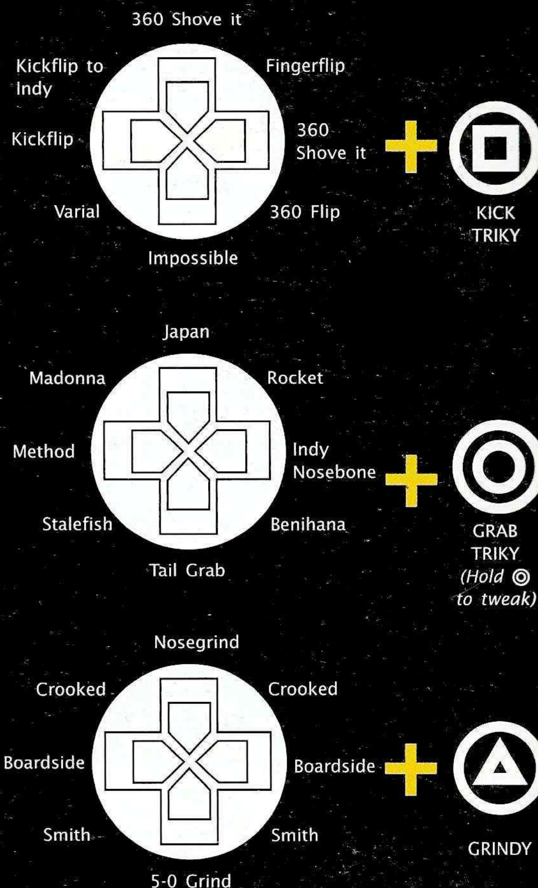
Více se o titulu dozvíte na straně 42.







Malá rada. Chcete, aby vaše triky vypadaly ještě lépe? Pak se naučte kombinovat s postranními tlačítky, když budete ve vzduchu (na způsob Cool Boarders 2). Vašemu představení to dodá jiskru.



Um Jammer Lammy

■ VYDAVATEL:	SCEE
■ STYL:	rytmická
■ PROGRAM:	hratelné demo

Um Jammer Lammy*, nástupce námi velice milovaného titulu *PaRappa The Rapper*, skýtá stejně zábavy jako originál. Když jsme se dozvěděli, že hra bude mít stejný koncept jako originál, jenom s tím rozdílem, že zde běží o rockovou muziku, vzbudilo to v nás trochu obavy. Ne že bychom měli něco proti rocku - třeba včera duněl v redakci celý den - spíše jsme si nedokázali představit, jak by se rocková verze mohla vyrovnat fantasticky hiphopujícímu *PaRappovi*. Jistě si dokážete představit naši úlevu, když jsme konečně hru dostali do rukou a zjistili, že ze svého kouzla neztratila vůbec nic.

Přestože většina postav ve hře je naprosto nová, naše demo jako na potvoru oživuje starého známého z prvního dílu Chop Chop Master Oniona. Tentokrát se octl na pódiu, aby pomohl slečně Lammy stát se velkou kytarovou hvězdou. Vše, co musíte v demu dělat, je to, že se jím necháte vést. Musíte stiskávat tlačítka joypadu v pořadí a v rytmu, který běhá na horní části obrazovky. Když se vám bude dařit, udržíte se v čele. Ve hře především záleží na tom, uvědomit si, kde které tlačítko na joypadu je, a zejména mít schopnost odposlouchat melodii a držet se mnohdy i velice složitého rytmu.



Lammy jamuje na Good. Držte se svého mistra Chop Chop Oniona.





■ Ovládání
na obrazovce

■ Další rysy
V plné hře vám připadne role mladé ambiciózní kytaristky jménem Lammy, která chce prorazit. Na cestě za slávou musíte naslouchat postavu jménem Chop Chop Master Onion, který se v průběhu hry zjevuje jako jakýsi hudební guru.

Toto demo je jen pro jednoho hráče, ale chystáme i multiplayerovou verzi.

■ Další informace
Recenzi na *Um Jammer Lammy* přineseme v příštím čísle PSM.

Bugs Bunny: Lost in Time

■ VYDAVATEL:	Infogrames
■ STYL:	3D plošinovka
■ PROGRAM:	hratelné demo

Bratři Warnerovi se dali dohromady s Infogames a výsledkem je tato zábavná trojrozměrná plošinovka. Hlavní roli zde hraje starý známý králík Bugs, který se tentokrát, kvůli své chorobné zvědavosti, ztratil v čase. Vy se k němu připojíte právě v okamžiku, kdy se snaží najít cestu zpět do přítomnosti. V našem demu si na vlastní kůži můžete prožít, jaké to bylo v době kamenné - nacházíte se totiž na Dinosauří hoře a máte za úkol vyhýbat se jeskynní variantě Elmera Fudda a jeho klonům. Chcete-li se prokousat touto úrovní, pěkně si zahřejte prsty. Tip - dávejte pozor na desetitunové balíky, jež mají ve zvyku jen tak padat z oblohy.

■ Ovládání

D-pad	směry
⊡	kop
⊗	výskok
◎	přikrčení
△	panoramatický pohled
L1	kutálení
R1 + směr	tlačení velkých kamenů
L2 + R2	změna úhlu pohledu
⊗ následuje R1	poté vám umožní prolézat králičí nory
R1	sbírání/zahazování malých kamenů nebo krabic



Bacha na balvany padající z oblohy bez sebemenšího varování.

■ Další rysy
V plné verzi hry bojuje Bugs proti dalším známým postavičkám ze seriálů: Yosemite Samovi, Marvinovi, Daffy Duckovi a mnoha dalším. Hra má dvacet úrovní odehrávajících se v šesti různých časových obdobích, od doby kamenné až po futuristickou Dimension X. Navíc zde najdete i bonusovou úroveň. Mezi zvláštní Bugsovy schopnosti patří létání za pomoci uší coby vrtulí.

■ Další informace
Roztočte uši a leťte se podívat do PSM 17, kde najdete recenzi s hodnocením 8/10.







Bugs uvízl na Dinosauří hoře v době kamenné. Rada - vyhýbejte se Elmeru Fuddovi a jeho pravěkým klonům.

Evil Zone

■ VYDAVATEL:	Titus
■ STYL:	bojovka
■ PROGRAM:	hratelné demo

Děj této extrémně rychlé bojovky se odehrává na ostrově I-Praseu. Zde se sešlo deset udatných bojovníků, aby se utkali se zlou čarodějnicí jménem Ihadurka. Lze konstatovat, že se schyluje k tvrdému střetu: mezi zvláštní útoky patří termonukleární exploze, kletby i vetřelci požírající lidské vnitřnosti. Je zde pět herních režimů, jmenovitě tyto: Story, Survival, Practice, standardní režim pro jednoho hráče a režim pro dva.

V demu si můžete vybrat ze dvou postav - školačku jménem Setsuna Saizuki (její alter ego je anděl strážný), nebo Danzaivera (který vypadá jako z Power Rangers). V režimu Story máte možnost bojovat ve třech různých příbězích podle toho, jakou z postav si vyberete. Bitvy nemají žádné časové omezení, takže bojujte, dokud jeden nepadne!

■ Ovládání

D-pad	pohyb
△	útok
□	obrana
○	zrušení nastavení z menu
⊗	nastavení menu
SELECT/START	návrat k titulní obrazovce
L1/R1	výběr arény
L2/R2	nastavení handicapu
START	pauza

■ Další rysy

Jedním z rysů, který *Evil Zone* odlišuje od mnoha ostatních bojovek, je animace a prostředí ve stylu manga. Postavy se rozpadají - resp. zmnožují - z oblohy vylétávají laserové paprsky a atomové exploze přicházejí z jasného nebe.

■ Další informace

Chcete-li se dozvědět náš názor na hru, probojujte se zpět do PSM 16, kde najdete MiniPlayTest s ohodnocením 6/10.







Navzdory uniformě školou povinné dívenky to umí s mečem sakramentsky dobře.

Rat Attack

■ VYDAVATEL:	Mindscape
■ STYL:	logická
■ PROGRAM:	hratelné demo

Před čtyřiceti lety je vystřelili na oběžnou dráhu jako součást vesmírného výzkumu. Teď se laboratorní krysy Washington a Jefferson vrátily zpět na Zemi. Mají jakési strašlivé zbraně, patrně mimozemské provenience, a stojí v čele povstání, jehož cílem je ovládnutí Země.

Vaším úkolem je chytat krysy. Než se hra vůbec spustí, profesor Julius vám poskytne lekci ohledně krys - jak používat Eraticator a podobně. Demo nabízí dvě volby - pro jednoho hráče i pro vícero a můžete si vybrat ze třech koček. V režimu pro jednoho hráče musíte dokončit čtyři úrovně - salónek, kuchyň, střelnici a šachtu. Jakmile se vám podaří v každé z těchto úrovní pochytat dost krys, aniž byste vyčerpali svých devět životů, postavíte se proti bossovi Beefy Bennettovi. Režim pro více hráčů se odehrává na zahradě a na terase.

■ Ovládání

D-pad	pohyb
⊗	eraticator
□	výskok
△	zvláštní chvat
○	rána
R1	položení sýru

■ Další rysy

Plná verze této hry má 50 úrovní v režimu pro jednoho hráče plus 15 pro více hráčů (1-4). Můžete si vybírat z osmi koček s různými silnými a slabými stránkami. Úrovně jsou situované v domech, zahradách, muzeích a továrnách - je to vskutku krysí rána biblických rozměrů.

■ Další informace

PlayTest této hry připravujeme do PSM 19.







Ďábelské krysy se vydaly zmocnit se světa. A vy jste kočka.

Decaying Orbit

■ VYDAVATEL:	Yaroze
■ STYL:	vesmírná akce
■ PROGRAM:	plná hra

Decaying Orbit je vesmírná akční střílečka, v níž běží o vaši válku proti impériu Liaobec. Na začátku hry jste sami uprostřed nepřátelského prostoru, a tudíž prvním úkolem bude dostat se domů. Musíte procházet jednotlivými úrovněmi plnými planet, mlhovin, nepřátelských flotil a kdo ví čeho ještě.

■ Ovládání (digitální)

D-pad	pohyb
⊗	zrychlení
⊡	laserová střela
△/◎	používání extra zbraní

■ Ovládání (analogové)

D-pad	pohyb
⊗	zrychlení
R1	laser
L1/L2	používání extra zbraní
R2/L1	používání extra zbraní
R2/L2	projíždění seznamem extra zbraní

(další instrukce na obrazovce)

■ Další informace

Chcete-li se o této hře dozvědět více, navštivte její autory na internetové adrese www.dragonshadow.com.

Ztraceni v kosmu, obklopeni nepřáteli, po ruce jenom laser a trochou paliva. To je pocit!

Tanx





Co takhle užít si to v tanku? Pozvěte kamarády a dejte se do toho.

■ VYDAVATEL:	Yaroze
■ STYL:	strategie
■ PROGRAM:	plná hra (pouze pro dva hráče)

THra sestává ze tří následujících režimů:

Duel - ten, kdo jako dříve zabije soupeře třikrát, vítězí. Počet ukazují nasvícené hvězdičky.

Search And Retrieve - Musíte hledat tři vlajky - kdo je najde první, vyhrává. Ale je možné vlajky i krást ze základen svých protivníků.

Capture The Flag (získej vlajku) - Musíte získat vlajku svého protivníka (na jeho základně) a přidat ji ke svým.

■ Ovládání

Obrazovka voleb

↑↓	výběr volby, kterou chcete změnit
←→	změna volby

Ve hře

↑	dopředu (s power-upem pro vznášení: zrychlení)
↓	zpátečka (s power-upem pro vznášení: brždění)
←→	obrat doleva/doprava
⊗	střelba
⊡	pauza
◎	pokládání min (s nastaveným pokládačem min)
L1/L2	obrat věží doleva a doprava (když používáte volbu pro věž)
L2/R2	návrat věže do středové polohy

Tekken 3





Král železné pěsti nyní za třetinu ceny ve srovnání s loňskou premiérou!

■ VYDAVATEL:	SCEE
■ STYL:	bojovka
■ PROGRAM:	hratelné demo

Toto se často nestává: bezpochyby nejlepší bojovka všech dob je nyní k mání za směšných 899 korun.

■ Ovládání

←→	chůze
↑	výskok
↓	přikrčení
↑↑ or ↓↓	při dvojím poklepání úkrok rychle do strany
←	při podržení kryt
→→	při dvojím poklepání a podržení běh
◎	kop pravou nohou
△	úder pravou rukou
⊡	úder levou rukou
⊗	kop levou nohou
⊡ + ⊗	chyt (když je protivník nablízku)
△ + ◎	jiný chyt (když je protivník nablízku)

■ Další informace

Za 899 korun proboha - pokud hru dosud nemáte, rychle si ji opatřete. V PSM 6 se dozvíte odpovědi na všechny otázky týkající se tohoto titulu, které by vás mohly napadnout. Naše hodnocení: 10/10!

This Is Football

■ VYDAVATEL:	SCEE
■ STYL:	sportovné (fotbal)
■ PROGRAM:	videoklip

T*his Is Football* se do konkurencí nabitého světa fotbalových her vydává vybaven značným počtem licencí a má velkou šanci přiřadit se k velikánům žánru typu *FIFA* nebo *ISS*. Soudě podle toho, jak vypadá demo, bude to skutečně zajímavé - za zády stojí SCEE, a tak se můžeme oprávněně těšit na prvotřídní titul. Můžeme vám též slíbit hratelné demo, které máme pro vás nasmlouvané do PSM 20.





Na straně 28 tohoto čísla si můžete přečíst Primal Screen, kde se dozvíte, jak se ke hře vyjadřuje jeden z autorů.

Dopisy

feedback

JE TU PRAVIDELNÝ DVOUMĚSÍČNÍ VÝBĚR Z DOŠLÝCH DOPISŮ VÁS ČTENÁŘŮ. JAKO OBVYKLE JSME Z NICH NAMÍCHALI SMĚSKU DOTAZŮ, POETICKÝCH ZASTAVENÍ A KRITIKY.

* MAX Z KARLOVÝCH VARŮ

1)Mám takový dojem, že jste minimálně jeden demo disk oproti Angličanům vynechali. S pravdou ven!.
2)Nemůžu se dočkat čísla 19. Co že to bude za změny. Že by 250 stran + demo disk + plná hra? No dobře, už jsem se probudil.

1)Na to člověk nemusí být žádný Sherlock, aby si všiml, že jsme jedno CD přeskočili. Důvod je ten, že jsme se dostali do předstihu a cédéčka nám zbytečně dlouho ležela na skladě v očekávání dalšího čísla. Jelikož jsme chtěli, aby disky byly co možná nejaktuálnější, přeskočili jsme jeden, který nebyl příliš atraktivní.
2)Ohledně změn v PSM musíme přiznat, že to bylo trochu unáhlené oznámení. Změny budou a budou výrazně k lepšímu, ale nikoli soustředěné do jednoho čísla, nýbrž soustavně během zbývajících měsíců roku.

* MARV

1)Bude u nás soundtrack ze hry *Silent Hill*?
2)Bude pokračování *Silent Hillu*?
3)Proč *Syphon Filter* stojí v obchodech 'jen' 1500 korun? Teď jsem utratil 4000 korun za dvě hry (*V-Rally 2* a *Silent Hill*), které jsou stejně nové jako *Syphon Filter*.
4)Kdy už konečně vyjde *Messiah*?

1) Kromě *Wipeoutu 2097* a *Gran Turisma* u nás k dostání žádné herní soundtracky nebyly. Je krajně nepravděpodobné, že by se audio *Silent Hill* objevil v našich obchodech.
2) Oficiálně to řečeno nebylo, ale je to, zejména pro PlayStation 2, velmi pravděpodobné.
3) Za sníženou cenou *Syphon Filtera* a ostatních nových titulů SCEE v průběhu letošního roku stojí rozhodnutí firmy Sony, která tyto hry u nás distribuuje.
4) S hrou *Messiah* to zatím moc dobře nevypadá. PC verze se blíží, ale o playstationové verzi se toho moc neví.

* BRONISLAV HOCHHAUS, LIBOCHOVICE

Měl bych jednu připomínku ke vzhledu stránek v PSM. Zdá se mi, že kdyby nebylo obrázků, tak by se váš časopis zmenšil tak na 1/3. Většinu her vydáváte na CD, takže k němu už skoro žádný obrázek nepotřebujete.

Kdybychom vyhodili obrázky, zmenšili písmo tak na polovinu, vypustili popisky k obrázkům (k čemu by tam také byly), odstranili odlišné písmo v nadpisech (stačí tučné, na co ještě větší), vypustili citáty z textu, vynechali obálku (je to také obrázek!) a text roztáhli až ke kraji, prostě kdybychom se vykašlali na všechny estetické sarapatičky, pak bychom se, věřte nebo ne, dostali na takových osm devět stránek.

* K. MACEK, PODĚBRADY

1) Recenze v PSM jsou sice vícestránkové, ale zdaleka nepopisují všechny stránky hry.
2) Nemyslíte si, že na našem trhu je malá (spíše žádná) konkurence? Například v Itálii jsem viděl šest druhů časopisů o PlayStation.
3) V PlayTestu by bylo objektivnější zvětšit rozsah hodnocení třeba na procenta (0-100).

1) Máte pravdu. Útvar recenze není určen k popisu všech stránek hry nebo čehokoliv jiného. Je to většinou subjektivní hodnocení věci autorem textu tak, aby zprostředkoval svůj převažující dojem. Detailům se recenze většinou věnují v případě, že to je významné z hlediska argumentace ve prospěch daného názoru.
2) Český trh je velice malý a zatím se tu žádný jiný subjekt vydáváním časopisu specializovaného na PlayStation nezabývá. Situace je prostě taková a my jsme ti poslední, kdo za to může.
3) Můžeme slíbit, že k tomu nikdy nedojde. Hodnocení 0-100 považujeme za naprostou absurditu rozšířenou zejména v říši časopisů zabývajících se hrami na PC. Naopak, bylo by to méně objektivní. Řekne někdo, jak se liší titul s hodnocením 74% od hry, která obdržela 73%?





* ROMANA FEFRČÍKOVÁ, KLÁŠTEREC NAD OHŘÍ

Chtěla bych PlayStation využít i k výuce anglického jazyka. Ptali jsme se různě, zda existuje CD angličtiny pro PlayStation, ale bohužel bez úspěchu. Sehnala jsem tedy CD anglického jazyka na PC, ale PlayStation ho nebere. Existuje vůbec takové CD i pro PlayStation? Nedalo by se to moje CD pro PC nějakým způsobem použít na PlayStationu? . Myslím si, že je škoda, že se PlayStation nedá použít k výuce, ale jen ke hrám.

Pokud víme, nic takového jako kurz AJ pro PlayStation neexistuje. Souhlasíme, že je to škoda. Neherních programů pro PlayStation je žalostně málo (mezi nejznámější patří jen hudební sekvencér *Music*). Nicméně na druhou stranu je zřejmé, že i hraní her, ve kterých se vyskytují anglické texty (například *Final Fantasy VII*), může velice příjemným způsobem přispět k rozšíření slovní zásoby u osob, které již základy jazyka mají.

* ELIŠKA NOVOTNÁ, SEZIMOVO ÚSTÍ II

Píšu za syna, který je ochrnutý a má svět jen hry na PlayStation. v čísle 16 je demo hry *Ape Escape*, která se nehne. Proč? Vždyť je označená jako hratelná.

Hra *Ape Escape* (i její demo) je naprogramována tak, že ji lze ovládat pouze pomocí speciálního ovladače s tzv. analogovými sticky (oficiální výrobek Sony nese označení Dual Shock). Je to vůbec první hra, která neumožňuje hraní s normální joypadem (nepočítáme-li střílečku *Time Crisis* pro světelnou pistoli).

Za PSM odpovídal
FariD Starman

Všechny otištěné dopisy byly z prostorových důvodů kráceny. Děkujeme všem autorům (i neotištěných) dopisů za projevený zájem.

PŘÍŠTÍ MĚSÍC V PSM 19

EXKLUZIVNÍ RECENZE + DEMO!

WIP3OUT

ZÁVODNÍ FUTURISTICKÁ HRA, KTERÁ DEFINOVALA PŘED PĚTI LETY PLAYSTATION, HLÁSÍ DOTŘETICE SLAVNÝ NÁVRAT. PŘINESEME VÁM PRVNÍ RECENZI TÉTO PO CELÉ GALAXII ŽHAVĚ ODPOČÍTÁVANÉ JÍZDY A TAKÉ EXKLUZIVNÍ A LUXUSNÍ HRATELNÉ DEMO NA CD!!!



TOMB RAIDER: THE LAST REVELATION - POSLEDNÍ LAŘIN VZDECH, NEBO OKAMŽIK SLÁVY PRO CORE DESIGN? PSM HOVOŘÍ EXKLUZIVNĚ S LIDMI STOJÍCÍMI ZA LEGENDOU.

GTA 2

...MOBILOVÉ LOUPEŽE V DĚJINÁCH PLAYSTATIONU. HLAVNÍ JE NALADIT SI TU SPRÁVNOU RADIOSTANICI A PAK UŽ JDE VŠECHNO JAK PO MÁSLE.

NEJNOVĚJŠÍ INFORMACE A PREVIEW O:

- FIFA 2000
- METAL GEAR: VR MISSIONS
- GRAN TURISMO 2
- TRACK AND FIELD 2
- BEATMANIA
- WAR OF THE WORLDS
- EPISODE ONE: RACER
- TARZAN
- QUAKE II
- F1 '99
- UNREAL
- MUSIC 2000
- SHAOLIN
- NOMAD SOUL
- FINAL FANTASY VIII
- THIS IS FOOTBALL

V PRODEJI OD 14. ŘÍJNA

NA CD: WIP3OUT (HRATELNÉ), **NO FEAR DOWNHILL MOUNTAIN BIKING** (HRATELNÉ), **UM JAMMER LAMMY** (HRATELNÉ), **POINT BLANK 2** (HRATELNÉ), **R/C STUNT COPTER** (HRATELNÉ), **LEGO RACERS** (HRATELNÉ), **FINAL FANTASY VIII** (VIDEOKLIP), **F1 '99** (VIDEOKLIP), **MISSION: IMPOSSIBLE** (VIDEOKLIP), **40 WINKS** (VIDEOKLIP), **LMA MANAGER** (VIDEOKLIP), **THIS IS FOOTBALL** (VIDEOKLIP)

VYHRAZUJEME SI PRÁVO NA ZMĚNU OBSAHU ČASOPISU I CD PŘÍLOHY.

žijte si ve svém světě,

a hrajte si v našem!

PlayStation



JENOM 4990,- Kč

Konzole Sony PlayStation s Dual Shock ovladačem a

joypadem zdarma!!!

Dual Shock ovladač

Dual Shock ovladače nyní v nových "space" barvách.



JENOM 990,- Kč

Dual Shock volant



Nezbytné pro všechny pravé milovníky rychlosti.

JENOM 3990,- Kč



N-Pal kovertor

Jeho pomocí můžete hrát všechny NTSC hry v barvě ve Vaší TV.



JENOM 790,- Kč

Standartní ovladač



JENOM 490,- Kč

Pro ty, kteří si již zvykli na klasický způsob hry. Nyní levnější než jindy.

Memory karty

JENOM 490,- Kč



Kupte si i paměťovou kartu v barvě Vašeho nového ovladače.

D.Wolf © dwolf@beotel.yu

... stejně tak jako ostatní příslušenství!

BeoSOFT

tel: 02 684 52 24
0606 904 258
fax: 02 227 81 645

Janovského 44, Praha 7

Ria
NÉÉÉÉÉÉ
SMŮLA
1st
Jet
329
VRRRÓÓÓÚÚ
TO, ŽE MÁ LEPŠÍ VŮZ NEŽ JÁ NEZNAMENÁ, ŽE SE MI BUDE VYSMÍVAT !!! KDYBY JEN TUŠILA, ŽE POUŽIJI DVOJTÝ...
TURBOOOOOO
?
VZZUUUUUUUUM
SMŮLA
KONEC
Tomáš Salva
OFICIÁLNÍ CZ PLAYSTATION MAGAZÍN
rollcage
PlayStation